L'INTÉGRALE DES

MASQUES DE NYARLATHOTEP

Pour L'APPEL de CTHULHU Années 20

Un classique publié pour la première fois dans son intégralité, avec son chapitre australien perdu et quatre nouveaux épisodes

pour L'APPEL de® CTHULHU

DESCARTES EDITEUR

Larry DiTillio, Lynn Willis

Shannon Appel, Mike Blum, Jason Eckhardt, Lee Gibbons, Geoff Gillan, Penelope Love, Michael MacDonald, Sandy Pertersen, Thomas W. Phinney, Kevin A. Ross, Mark Schumann, Nick Smith et Tom Sullivan



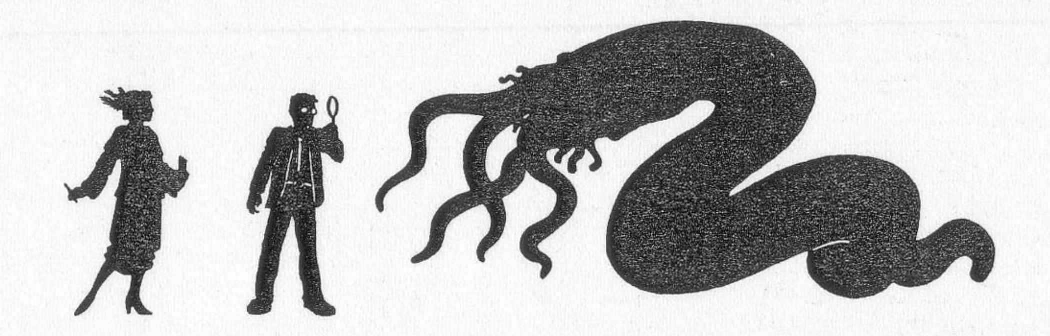
Crédits détaillés

Larry DiTillio a entièrement écrit les premiers jets des Chapitres Un à Six, sauf exceptions précisées par la suite. On lui doit donc la conception, l'intrigue et l'essentiel de la rédaction de ce grand classique du jeu de rôle. Lynn Willis a réécrit les esquisses sélectionnées, détaillé le décor historique, rédigé l'Introduction et l'essentiel des conseils, à-côtés, plaisanteries, etc. L'appendice qui définit comment le temps des voyages en mer peut être mis à profit est aussi de lui. Dans l'Introduction, l'encart concernant les temps et coût de voyage a d'abord été écrit par Michael MacDonald. La chronologie des événements est de Thomas W. Phinney qui a aussi mis en forme la plupart des Aides de Jeu. Kevin A. Ross est l'auteur de l'épisode Bast du Chapitre Le Caire. Geoff Gillan a écrit les épisodes Relais de Chasse (Kenya), Le Fantôme de Buckley (Australie) et l'Armoire à Démons de Mr. Lung (Shanghai).

Une douzaine d'illustrations nouvelles ont été signées par Tom Sullivan. Ses dessins précédents ont été rescannés pour une meilleure reproduction. Cartes et plans exceptés, toutes les illustrations intérieures sont de lui, Jason Eckhardt ou Nick Smith. Jason a créé toutes les vignettes type photos d'identité. Nick Smith a peint "La Caverne de la Fusée" qui est ici reproduite en noir et blanc. Les autres illustrations, des dessins au crayon principalement, sont de Tom Sullivan. La peinture de couverture est de Lee Gibbons et le portrait à l'arrière de Nick Smith.

Les cartes dessinées par Mike Blum pour la première édition ne pouvaient guère être améliorées et sont donc reproduites ici. Mark Schumann a remis à jour et simplifié les plans intérieurs initialement créés par Yurek Chodak et Ron Leming, et les a frappés du logo des Masques. Shannon Appel a créé les cartes de l'Introduction et du Chapitre Australie et redessiné le plan schématique de la Cité de la Grande Race.

Des remerciements particuliers sont dus à Alan Glover, Mike Lay, Jeff Mc Spadden, John B. (Ben) Monroe et Ian Starcher pour la multitude d'importants commentaires et autres contributions maintenant invisibles qu'ils ont pu apporter à ce travail.

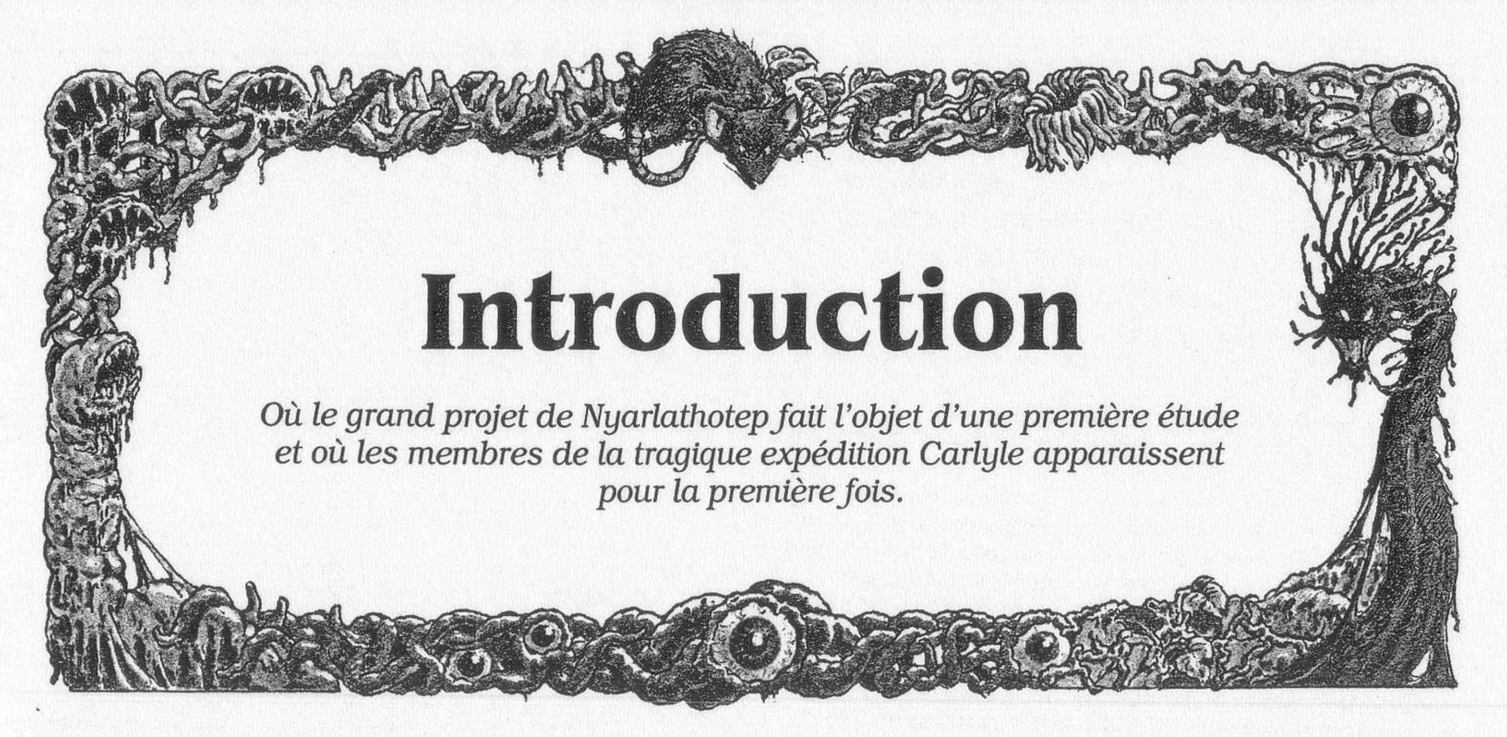


***Les Masques de Nyarlathotep* Troisième Édition** est un supplément de L'Appel de Cthulhu publié par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc.

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre ainsi que les demandes de catalogue gratuit à :

Jeux Descartes
L'Appel de Cthulhu
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

Table des Matières



Introduction

Où le grand projet de Nyarlathotep fait l'objet d'une première étude et où les membres de la tragique expédition Carlyle apparaissent pour la première fois.

LIEUX IMPORTANTS DE LA CAMPAGNE

Londres
Southampton
EUROPE
ASIE
Vers New York et Arkham
Port Saïd
Le Caire
Shanghai
île du Dragon Gris
AFRIQUE
Montagne du Vent Noir
Mombasa
AMÉRIQUE DU SUD
Darwin
Hedland
Cité de la Grande Race
AUSTRALIE
Sydney

"Il parlait de rencontres terribles dans des lieux solitaires ou de ruines cyclopéennes... sous lesquelles de vastes escaliers s'enfonçaient dans des abysses de secrets enténébrés, d'angles complexes qui menaient à travers des murs invisibles à d'autres régions de l'espace et du temps..."

— H.P. Lovecraft, "La chose sur le seuil"

Les Masques de Nyarlathotep nous entraînent dans l'horreur et le mystère d'une campagne lovecraftienne. L'aventure débute à New York en 1925, mais traverse bientôt les océans pour se continuer en Angleterre, en Égypte, au Kenya, en Chine et dans l'ouest de l'Australie. Tous ces déplacements nécessitent beaucoup d'intelligence et de méthode de la part des joueurs. Leurs investigateurs doivent être dotés de finances solides et de bonnes compétences en langues étrangères. Ils doivent surtout avoir la volonté de persévérer en dépit des obstacles soulevés par les autorités ou les sectateurs. De votre côté, vous, le Gardien, allez devoir évoquer des lieux exotiques, recréer pour vos joueurs des atmosphères, des climats, des cultures tout en veillant à respecter l'équilibre entre PNJ amis et ennemis pour que les investigateurs puissent accomplir leur destinée, vers la victoire, la folie ou la mort.

Arrière-plan général

En 1916, les membres d'un culte kenyan entament un rituel obscène dédié au Dieu de la Langue Sanglante. M'Weru, une ravissante jeune fille kikuyu, est prêtresse de ce culte depuis ses quatorze ans. Jusqu'alors, jamais le rituel n'avait fait venir le dieu, mais ce jour-là, les choses sont différentes.

"Alors que la prêtresse tournoyait autour du cercle de feu, entonnant à voix basse une ancienne mélopée, les exécuteurs du culte s'activaient en hurlant aux sacrifices. Lorsque le sang coula à flots, un vent froid se leva soudain et je sentis la peur m'envahir. Une vapeur sombre se condensait dans la lueur étrangère et hostile de la lune. Lentement, l'ombre s'affermissait et ma terreur avec elle. La puanteur suggérait une abomination au-delà du mal. Lorsque je vis le grand tentacule rouge qui lui tenait lieu de visage, le courage me manqua et je m'enfuis dans l'obscurité."

— Nigel Blackwell, Les Sectes Secrètes d'Afrique

Blackwell n'a jamais su que cette apparition était un des avatars de Nyarlathotep. Obéissant à la volonté du dieu, M'Weru arrive à New York, l'esprit magiquement imprégné des connaissances requises sur l'endroit et l'époque. Sa beauté et son magnétisme subjuguent le play-boy Roger Carlyle et le sortilège Envoyer des Rêves lui permet de préparer le cerveau de cet homme aux desseins de Nyarlathotep.

Encouragé par M'Weru, Carlyle organise l'expédition archéologique dont il rêve avec persistance. Les exécutants sélectionnés par Nyarlathotep sont tous des gens supérieurs, tant par les compétences que par la classe sociale, mais spirituellement gauchis. Trois d'entre eux cherchent à fuir quelque chose (Carlyle veut oublier des échecs personnels, Hypatia son avortement et Huston, le suicide scandaleux d'une maîtresse). Le quatrième, Sir Aubrey, veut devenir Pharaon : une obsession que seul un dieu peut satisfaire. Même Nyarlathotep ne peut modeler l'âme humaine à sa guise, il lui faut choisir ceux qui seront réceptifs à ses dons.

Dans un instant de lucidité, Carlyle parvient presque à se sauver en décidant d'emmener Jack Brady, son garde du corps et confident. Celui-ci s'avère être totalement imperméable aux volontés de Nyarlathotep, aux artifices de M'Weru et aux intrigues meurtrières des sectateurs fanatiques. (La mystérieuse amulette qu'il tient de sa mère est-elle à l'origine de cette immunité ?)

En Égypte, l'expédition met à jour des secrets jusqu'ici inaccessibles à Nyarlathotep. Le puissant Omar Shakti négocie son aide, jalouse et parcimonieuse, contre de l'argent et des promesses. Après avoir brisé la protection de la Pyramide Rouge, l'expédition rencontre Nyarlathotep et son portail temporel. Tous ses membres voyagent dans le temps jusqu'à l'Égypte antique où ils doivent être tentés, subjugués, et instruits.

Cet étalage de pouvoirs magiques soumet définitivement l'expédition à Nyarlathotep. Hypatia est de nouveau enceinte. Sir Aubrey peut devenir Pharaon. Huston, futur maître de la Terre, peut satisfaire ses désirs sans penser à autrui. Carlyle, enfin, a trouvé un sens à sa vie : la passion qu'il éprouve pour M'Weru, sa future femme.

(Nyarlathotep compte bien tenir ses promesses. Hypatia aura un enfant, mais elle en mourra. Sir Aubrey régnera sur l'Égypte antique, mais il ne sera que l'homme de paille terrorisé du sinistre Pharaon Noir. Huston gouvernera la Terre, mais l'humanité ne survivra pas longtemps au retour des dieux. Une fois marié, Carlyle ne sera plus que le pantin de M'Weru. Elle le traînera une semaine au bout d'une laisse avant de s'en lasser et de le jeter au fond d'un puits peuplé de rats affamés.)

Après avoir quitté l'Égypte, l'expédition fait étape à Nairobi. Jack Brady est épouvanté par les délires cauchemardesques de Carlyle et l'emprise qu'exerce sur lui Sir Aubrey. Profitant de l'effervescence qui règne au moment du départ, Brady drogue Carlyle et l'emmène secrètement vers la côte. Un boutre arabe les transporte ensuite jusqu'à Durban. Tout au long du voyage, Carlyle alterne périodes de calme et accès de démence. Sous le couvert d'un déguisement, Brady s'embarque avec lui sur un vapeur en route pour Perth dans l'espoir de se réfugier à Shanghai où il a des amis et des connaissances. Mais Carlyle va de plus en plus mal, et il doit le placer dans une maison de repos de Hong Kong sous le nom de Randolph Carter.

Pendant ce temps, les porteurs de l'expédition sont sacrifiés au dieu de la Langue Sanglante, Huston et Penhew apprennent de nouveaux sortilèges et Hypatia Masters est cachée dans la Montagne du Vent Noir. Là, sa grossesse monstrueuse progresse lentement : elle se métamorphose et sombre irrémédiablement dans la folie.

Tandis que leurs agents parcourent le monde à la recherche de Carlyle et Brady, Sir Aubrey Penhew et le Dr Huston mettent la dernière main à leurs plans, rassemblent des fonds et des disciples et se préparent, suivant la volonté de leur dieu, à ouvrir le Grand Portail qui permettra à d'autres Grands Anciens de s'installer sur Terre. Penhew découvre et détruit la protection de l'Île du Dragon Gris. Huston parcourt le monde comme missi dominici de Nyarlathotep.

Gavigan et la Fondation Penhew, Shakti et ses adeptes, Ho Fong et ses sectateurs, et bien d'autres encore, participent à cet effort mondial. En 1924, les plans de la fusée de Sir Aubrey sont terminés et des contrats de fabrication sont signés avec de grandes entreprises européennes, japonaises et américaines. L'explosion de l'ogive est le dernier élément nécessaire à l'ouverture du Portail.

Mis à part Penhew, Nyarlathotep a sélectionné, pour conduire le rituel, des étrangers au culte. Ils ont, bien sûr, été choisis pour leur fortune, leurs connaissances intellectuelles, leurs compétences techniques et leur réceptivité aux tentations que seul un dieu peut offrir, mais surtout parce que Gavigan, M'Weru, Shakti et Fong sont trop utiles à Nyarlathotep pour qu'il risque de les perdre. Si le rituel d'ouverture échoue, les invocateurs

Calendrier des événements — 1918-1926

Bien que certaines des dates indiquées ci-après soient conjecturales ou approximatives, la séquence des événements est correcte. Les dates sont toutes sous le format Jour-Mois-Année

11-1-1918	Roger Carlyle consulte pour la première fois le Dr Huston ; il fait depuis quelque temps des "rêves égyptiens".
16-3-1918	Imelda Bosch se suicide.
18-9-1918	La ravissante M'Weru obsède Carlyle.
3-12-1918	Carlyle oblige Huston à accompagner l'expédition sous peine de tout révéler.
3-1-1919	Faraz Najir écrit à Carlyle.
5-4-1919	L'expédition Carlyle quitte New York pour l'Angleterre.
20-4-1919	L'expédition Carlyle arrive à Londres.
28-4-1919	L'expédition Carlyle quitte Londres pour Le Caire.
4-5-1919	L'expédition Carlyle arrive au Caire.
11-5-1919	Début des fouilles près de Gizeh (achevées le 21 mai).
23-5-1919	Début des fouilles à Saqqarah (achevées le 31 mai).
1-6-1919	Début des fouilles à Dhashûr. Carlyle brise le sceau de la Pyramide Rouge.
30-6-1919	Sacrifice à la Pyramide Inclinée, avec Jack Brady et Warren Besart pour témoins.
30-6-1919	Fin des fouilles à Dhashûr.
3-7-1919	L'expédition Carlyle se prépare à des "vacances" au Kenya.
18-7-1919	L'expédition Carlyle quitte l'Égypte pour le Kenya.
24-7-1919	L'expédition arrive à Mombasa, au Kenya.
3-8-1919	L'expédition quitte Nairobi pour un "safari photo". Pendant la nuit, Brady et Carlyle s'enfuient discrètement.
4-8-1919	Brady et Carlyle arrivent à Mombasa, puis s'embarquent pour Perth. Destination finale prévue : Shanghai où Brady a des amis.
15-9-1919	Brady et Carlyle arrivent à Hong Kong.
17-9-1919	La folie de Carlyle s'aggrave. Brady le cache dans un asile de Hong Kong sous le nom de Randolph Carter.
11-3-1920	Erica Carlyle arrive au Kenya pour retrouver les traces de l'expédition.
24-5-1920	Les restes mutilés de l'expédition Carlyle sont découverts.
19-6-1920	Cinq hommes de la tribu Nandi sont exécutés après une courte parodie de justice.
??-5-1921	Publication du livre de Jackson Elias, *Le Pouvoir Noir*.
13-6-1921	Sir Aubrey Penhew arrive en Chine.
30-8-1921	Sir Aubrey reçoit les plans de la fusée envoyés par Huston.
7-9-1921	Premières expéditions de matériel vers l'Île du Dragon Gris ; les Profonds apportent leur concours.
13-3-1923	À Hong Kong, Jack Brady rencontre Nails Nelson.
4-10-1923	Sir Aubrey interrompt son travail sur le système de guidage, attendant la contribution de Huston.
19-1-1924	Sir Aubrey reprend son travail.
25-6-1924	Jackson Elias quitte New York à destination de Nairobi.
23-7-1924	Elias arrive à Nairobi.
8-8-1924	Jackson Elias écrit à Jonah Kensington.
16-8-1924	Jackson Elias quitte le Kenya pour la Chine.
17-9-1924	Elias arrive à Hong Kong.
19-9-1924	À Hong Kong, Elias télégraphie à Jonah Kensington pour lui demander de l'argent.
29-9-1924	Sir Aubrey achève son missile, même si l'ogive n'est pas encore au point. Ho Fong l'avertit que quelqu'un a découvert leurs plans, sans doute Jackson Elias.
4-10-1924	Jackson Elias quitte Shanghai.
7-11-1924	Miriam Atwright répond à la lettre de Jackson Elias.
7-11-1924	Elias arrive au Caire.
13-11-1924	Elias quitte Le Caire pour Londres.
25-11-1924	Elias arrive à Londres.
16-12-1924	Elias, toujours à Londres, télégraphie à Jonah Kensington.
17-12-1924	Elias embarque sur un cargo à destination de New York.
13-1-1925	Elias arrive à New York.
15-1-1925	Les investigateurs doivent rencontrer Elias, mais ils le découvrent assassiné.
11-2-1925	Sir Aubrey achève son travail. La fusée, l'ogive et le système de guidage sont opérationnels. Il ne reste plus qu'à s'occuper de la maintenance, des préparatifs de lancement et du compte à rebours.
14-1-1926	Éclipse totale du soleil. Le portail dimensionnel peut s'ouvrir.

seront très certainement tués par la violente libération d'énergie qui suivra.

Le 14 janvier 1926, à la même seconde G.M.T., Penhew, Huston et le Rejeton de Nyarlathotep commencent à entonner le grand rituel qu'ils ont appris de leur maître. Il s'étend sur huit heures. Tous les prêtres du culte qui le peuvent regroupent leurs ouailles sur les trois sites d'Afrique, d'Australie et de Chine pour renforcer le sortilège de leurs voix et Points de Magie. Les sacrifices collectifs se succèdent. Typhons, tremblements de terre, raz de marée, tornades, éruptions volcaniques, tempêtes de feu, etc. se multiplient près des sites, formant de fantastiques barrières protectrices de 80 kilomètres de rayon. Les continents se déplacent légèrement vers des positions plus favorables, et cette activité tectonique réveille les créatures du Mythe qui vivent dans les entrailles de notre planète. Des forces inimaginables secouent la Terre.

Quand l'éclipse plonge l'océan Indien dans les ténèbres, un éclair lumineux marque d'abord l'explosion de la fusée, suivi d'ondes bleutées concentriques quand l'atmosphère se referme. Une déchirure apparaît dans l'air tourbillonnant, une noirceur interstellaire percée d'une unique étoile rouge et palpitante. Le Portail achève de s'ouvrir et une pluie de sphères lumineuses tombe sur la planète — les voyageurs reviennent. Aldebaran et Fomalhaut nous envoient leurs enfants. Les séides d'Hastur, Cthugha et

Shub-Niggurath rejoignent ceux de Cthulhu et d'autres Grands Anciens pour préparer leur retour sur le trône de la Terre. Partout, les flots engloutissent les navires ; les incendies détruisent fermes et villes ; les météorites percent l'atmosphère. Les maîtres du Mythe affermissent leur pouvoir et le rire de Nyarlathotep résonne de plus en plus fort.

Mais, quand la campagne commence, le Portail est encore fermé et il ne peut s'ouvrir avant un an...

Localisation des membres de l'expédition Carlyle en janvier 1925

JACK BRADY : C'est le seul homme sain d'esprit informé des plans du Chaos Rampant. Il se trouve à Shanghai. Il a essayé de retrouver la piste de Penhew et de Huston, au péril de sa vie, depuis le massacre de l'expédition Carlyle il y a cinq ans. C'est lui qui a contacté Jackson, lequel, à son tour, introduit les investigateurs dans cette campagne.

ROGER CARLYLE : Il se trouve dans un asile d'aliénés à Hong Kong. Brady veille de loin sur sa sécurité. Carlyle connaît lui aussi les plans de Nyarlathotep, mais son état mental ne lui permet pas d'alerter qui que ce soit.

LE DR ROBERT HUSTON : Lui et ses sectateurs voyagent constamment à l'étranger. Ils ont réussi à localiser la Cité des Grands Anciens dans le désert de l'Australie Occidentale et y conduisent des recherches importantes bien qu'épisodiques.

M'WERU : Elle était retournée au Kenya pour attendre l'expédition Carlyle. Elle s'y trouve toujours et dirige le culte de la Langue Sanglante.

SIR AUBREY PENHEW : Il vit sur l'Île du Dragon Gris près de Shanghai et dirige la loge locale de l'Ordre de la Femme Boursouflée. Il s'active à mettre au point la fusée et l'ogive qui doivent affaiblir la structure de l'espace-temps, au point d'ouverture du Grand Portail. L'homme est irrémédiablement fou, mais démentiellement compétent

HYPATIA MASTERS : Ce n'est plus qu'une coquille vide balbutiante engloutie par la démence. L'entité à qui elle doit donner naissance a réduit à néant sa Santé Mentale. Elle attend la fin dans la Montagne du Vent Noir, perdue pour le monde et pour elle-même.

Trois remarques concernant l'intrigue

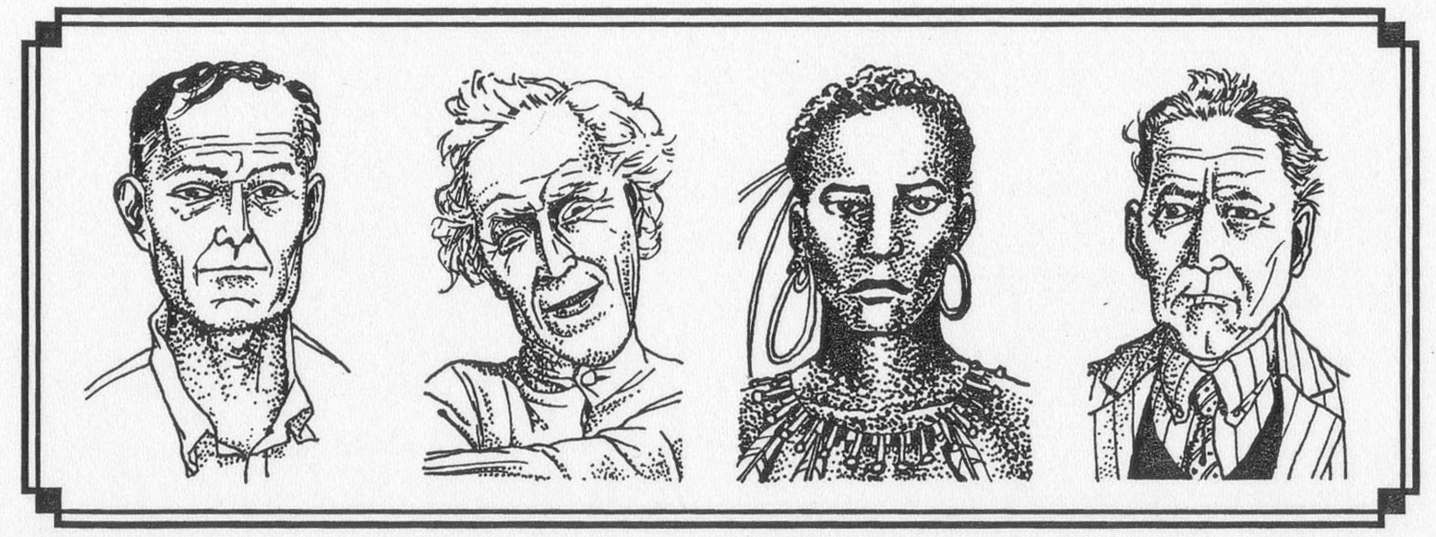
COMMENT BLOQUER LE PORTAIL : Diverses actions peuvent interdire l'ouverture du Portail. Si les investigateurs apprennent le secret de l'Œil de Lumière et de Ténèbres, ils peuvent l'utiliser pour protéger un des trois sommets du triangle d'ouverture du Portail. C'est la plus probable des "happy ends", mais Nyarlathotep connaît maintenant le secret de ces protections et lui et ses séides pourraient, en quelques années, venir à bout de ces sceaux autrefois indestructibles. Son Rejeton pourrait être tué, mais M'Weru, Nitocris ou Shakti sont à même de le remplacer. Au cours de l'épisode Shanghai, la destruction de la fusée amenuise bien les chances de succès du sortilège, mais mieux vaut tout de même mettre Ho Fong et Sir Audrey Penhew en prison ou hors d'état de nuire.

Si les investigateurs parviennent à empêcher l'ouverture du Grand Portail, donnez à chacun 1D20 points de SAN, plus 1D20 points supplémentaires s'ils ont réussi à identifier les principales articulations de cette diabolique conspiration. Lors de prochaines aventures, Nyarlathotep peut essayer de nouveau de profiter d'une éclipse totale du soleil.

SI LE PORTAIL S'OUVRE : Dans l'œuvre de H.P. Lovecraft, la période 1927-1934 est marquée par une recrudescence des activités du Mythe. L'hypothèse à l'origine de cette campagne est que ce qui s'est produit en 1926 autorise ou favorise une telle éruption du mal. Le pouvoir astrologique de l'éclipse totale du soleil va être utilisé pour perturber l'équilibre et c'est autour de cet événement que gravite la campagne.

Si le Portail s'ouvre, les événements mondiaux se dérouleront comme dans la réalité : Grande Dépression, gigantesques inondations et famines en Asie, création d'États totalitaires de par le monde, perte de la liberté individuelle, accroissement fulgurant de la population mondiale (garde-manger futur des dieux ?), terrorisme, violence, militarisme et exploitation de l'homme par l'homme. Dans l'univers que nous connaissons, l'horreur a bel et bien frappé même si personne ne s'en rend compte. Si les investigateurs réussissent leur mission, il n'est pas nécessaire de changer l'Histoire pour autant — vous n'avez qu'à laisser entendre que les choses auraient été bien pires.

LE DOCTEUR ROBERT HUSTON : Vous disposez d'une force mobile de réserve : Huston et la petite bande de fanatiques décrite au chapitre Australie. C'est là que se trouvent ces dégénérés au début de la campagne, mais avant cela ils parcouraient le monde pour accomplir les ignobles



Les principaux membres de l'expédition Carlyle, de gauche à droite : Brady, Huston, M'Weru et Penhew

Dates des autres éclipses totales du soleil

Si les investigateurs parviennent à contrecarrer les plans de Nyarlathotep lors de l'éclipse de 1926, le dieu de la Terreur peut faire une nouvelle tentative à l'occasion d'une prochaine éclipse. À l'échelle mondiale, il n'y a qu'une ou deux éclipses totales du soleil par an, mais ce phénomène est rare si l'on considère un point bien précis de la planète.

Voici un tableau complet de toutes les éclipses totales du soleil intervenant durant les années suivantes de la décennie, ainsi que des indications concernant les régions affectées.

Dates des éclipses	*Zone d'effet*
29 juin 1927	Grande-Bretagne, Scandinavie extrême, nord-est de la Sibérie, Îles Aléoutiennes
8-9 mai 1928	Sud-Est Asiatique, Pacifique central et Philippines
19 mai 1928	Atlantique Sud
28 avril 1930	Nord de la Californie, Oregon, Idaho, Nevada, Utah Occidental (début de l'éclipse : 10h49, horaire du Pacifique)
21-22 octobre 1930	Pacifique Sud

volontés de Nyarlathotep. Ils peuvent reprendre la route. Selon vos besoins (mais jamais à New York, le premier chapitre), ils se mettent à filer les investigateurs et à se renseigner sur eux. Après avoir raisonnablement établi cette opposition permanente, vous pouvez accroître la gravité des attaques et sabotages suivant ce qui semble logique et amusant. Voir le chapitre Australie pour les caractéristiques de Robert Huston (page 166) et des membres du Culte de la Chauve-Souris des Sables (page 136).

De telles attaques n'ont rien d'obligatoire. Cette campagne est déjà suffisamment mortelle et célèbre pour sa capacité à produire des cadavres d'investigateurs. *Les Masques de Nyarlathotep* propose de nombreuses façons de mourir plus imaginatives et mémorables que le simple coup de revolver, de matraque ou de couteau d'un sectateur. Si vous utilisez ainsi Huston, chaque attaque doit avoir, par compensation, de fortes chances de trahir un indice en rapport avec les activités de Huston dans la Cité des Grands Anciens (en Australie). Lorsque les investigateurs se dirigeront vers ce continent, Huston et ses sbires devront rentrer de toute urgence pour que les événements se déroulent comme prévu.

À vos marques !

Plusieurs parties seront nécessaires pour mener à bien cette campagne. Les joueurs supposeront peut-être qu'elle consiste essentiellement à contrecarrer Nyarlathotep, mais vous ne devez pas les pousser à de telles conclusions. Si Nyarlathotep arrive à ses fins, d'autres aventures attendent les survivants. Si les investigateurs parviennent à déjouer ses plans, il cherchera bien sûr à se venger, ce qui aura, peu ou prou, le même résultat. Le pivot de l'aventure est sans nul doute Jack Brady : en provoquant sa rencontre avec les investigateurs au moment propice, assurez-vous qu'ils prennent connaissance des plans de Nyarlathotep avant le rituel d'ouverture. La campagne a été élaborée de manière à permettre aux investigateurs de se rendre tout d'abord où ils veulent. L'éclipse marque la date limite de la campagne, mais vous pouvez toujours mettre en place une autre éclipse plus tard dans le courant de l'année.

Si un investigateur meurt ou devient fou, permettez aux joueurs d'en introduire un nouveau dans la campagne. Ce dernier devrait avoir un lien avec le pays où il intègre l'équipe, à moins que le joueur concerné ne préfère attendre que son nouvel investigateur arrive par train ou par bateau. Par exemple, si un membre du groupe meurt en Égypte, il pourrait être remplacé par un Égyptien ou un Anglais déjà en relation avec le groupe. Si les joueurs le souhaitent, des archéologues, journalistes, professeurs, etc. de la nationalité désirée peuvent se trouver là, en voyage d'études ou d'affaires. Efforcez-vous pourtant d'éviter une invasion de privés américains au Kenya ou de comptables new-yorkais à Shanghai.

Commencez toujours par le chapitre New York qui contient les indices de départ. Les investigateurs rencontreront ou pas le Chakota, mais ils doivent avoir une raison de partir à l'aventure à travers le monde. Si vous introduisez certaines modifications, assurez-vous qu'ils peuvent toujours dénouer les fils de l'intrigue. À New York, essayez de transmettre au moins ce qui suit :

- Jackson Elias a été assassiné par un culte inconnu.
- Ce culte pourrait être d'une manière ou d'une autre relié au terrible massacre de l'expédition Carlyle.
- Il se pourrait que les chefs de l'expédition ne soient pas morts, car on n'a retrouvé aucun corps de race blanche.
- Le Kenya et l'Égypte sont des points-clés de l'aventure, de même que Londres et Shanghai. Le site australien renferme quelques éléments importants.

Une fois que les investigateurs sont venus à bout du chapitre New York, ils peuvent partir à destination du chapitre de leur choix. L'ordre numérique des chapitres représente l'itinéraire le plus "économique", pas un parcours obligé. Ils peuvent décider d'aller tout d'abord en Chine ou en Afrique ou d'ignorer totalement Londres. Soyez souple. N'obligez pas les investigateurs à se rendre là où ils ne désirent pas aller. S'ils négligent un des chapitres de cette campagne, un indice judicieusement implanté peut les y amener un peu plus tard. Au pire, vous pourrez toujours accommoder les "restes" en aventures indépendantes.

Les chapitres Un à Six contiennent tous les renseignements de fond nécessaires. Nous avons essayé d'être précis du point de vue historique, mais les plans de Nairobi ou de Shanghai ne doivent pas être présentés comme strictement conformes à la réalité. Situez sommairement les endroits de l'action : "Voilà le fleuve, là où vous avez accosté, voilà votre hôtel", etc. Au fur et à mesure de l'aventure, vous pourrez préciser la localisation de certains endroits, mais évitez de vous laisser enfermer dans un labyrinthe de détails tels que noms de rues, distances précises et autres considérations géographiques inutiles. Priorité au jeu.

Certains Gardiens préféreront améliorer leur connaissance des endroits où ils emmèneront les investigateurs, en consultant des encyclopédies ou des guides touristiques. Les cartes actuelles, de même que les descriptions, guides ferroviaires, etc. peuvent être très utiles. Beaucoup de choses ont changé depuis 1925, mais plus encore sont restées telles quelles. Après l'étude d'une simple photo du British Museum ou du Grand Sphinx, vous pourrez donner de ces monuments des descriptions basées sur vos propres impressions, ce qui leur conférera un réalisme bien plus convaincant qu'aucun extrait de scénario.

L'exotisme est un des plaisirs du jeu. Les lieux lointains feront l'objet d'une mise en scène sympathique, mais qui ne craindra pas les généralisations ou les stéréotypes. Une

Durée et prix des voyages maritimes

Les Masques de Nyarlathotep forme une longue aventure qui va emmener les investigateurs des rues de Londres nappées de brouillard aux limites du Sahara, de l'exotique Shanghai à la brousse australienne.

Si la campagne est transposée à l'époque moderne, un avion peut transporter les investigateurs à l'autre bout du monde en une journée. Mais dans les années 20, les voyages sont beaucoup plus longs. Les traversées transocéaniques ne peuvent être assurées que par les vapeurs (et autres navires à moteur).

Durée des voyages maritimes

Nyarlathotep doit être contré par les joueurs dans un délai défini, le temps mis pour aller d'un point A à un point B devient important. Si vous désirez tenir compte du temps qui s'écoule appuyez-vous sur le tableau qui suit.

Ce tableau regroupe les six ports importants des *Masques de Nyarlathotep* et les temps de voyage en jour (24 heures) entre deux ports. Ces durées supposent des conditions favorables et des trajets directs. Elles ne tiennent pas compte des éventuelles escales de ravitaillement ou réparation, ni des correspondances. Si de tels détails vous intéressent, vous pouvez facilement ajouter trois jours par escale. (Par exemple, il n'est pas facile de trouver à Southampton un navire en partance pour Mombasa — il faudra certainement trouver une correspondance à Port Saïd ou Aden.)

Durée des voyages, en jours

	NY	*SOU*	*PS*	*MOM*	*DAR*	*SH*
New York (NY)	—	4	8	12	21	25
Southampton (SOU)	4	—	3	7	16	20
Port Saïd (PS)	8	3	—	3	12	16
Mombasa (MOM)	12	7	3	—	8	12
Darwin (DAR)	21	16	12	8	—	3
Shanghai (SH)	25	20	16	12	3	—

Remarques : Londres est desservie par les ports de Liverpool et Southampton ; des trains express permettent alors de rejoindre la capitale. Port Hedland peut remplacer Darwin sans que cela change les durées indiquées.

La durée des voyages est nécessairement approximative. Elle correspond à un bon paquebot (vitesse supérieure à 21 nœuds), dans de bonnes conditions de navigation. Une forte tempête peut allonger un trajet de plusieurs jours. Par exemple, de mars à juin, pendant la mousson, les typhons sont fréquents dans tout l'océan Indien et les Indes Orientales (Indonésie). De même, les tempêtes hivernales peuvent sérieusement affecter le trafic de l'Atlantique Nord ou du Pacifique Nord. Si les investigateurs doivent embarquer sur un cargo ou un tramp (s'ils doivent fuir en pleine nuit), ils peuvent s'attendre à voir leur traversée durer des jours, voire des semaines.

Coût des voyages maritimes

Le prix des billets est très variable et dépend généralement de facteurs qui n'apporteraient rien à la campagne. Dans le cadre du jeu, une formule simple permettra de le déterminer.

- Prix d'un aller simple en première classe sur un paquebot : multipliez le nombre de jours de traversée par 30 $. Le trajet New York-Londres coûte 120 $, Londres-Le Caire 90 $, etc.

- Prix d'un aller simple en troisième classe sur un paquebot : multipliez le nombre de jours de traversée par 9 $. Le trajet New York-Londres coûte 36 $, Londres-Le Caire 27 $, etc.

- Extrapolez les tarifs de la deuxième classe ou de la classe touristique. Les paquebots étagent généralement les diverses classes sur plusieurs niveaux. Les cargos et les tramps n'en offrent généralement qu'une seule, quand ils acceptent des passagers. Certains cargos transportent ainsi des troisièmes classes alors que ce n'est pas le cas des grands paquebots de luxe.

Cargos et tramps

Si les joueurs optent pour ce type de navires, plus lents, les investigateurs peuvent s'attendre à payer beaucoup moins que sur les paquebots. Le tarif exact est laissé à votre discrétion et aux jets de Marchandage des joueurs. D'une manière générale, considérez que le capitaine d'un cargo qui assure une ligne régulière demande le tiers ou la moitié d'un billet de première classe, mais accepte de Marchander le prix. Le capitaine d'un tramp peut commencer au même niveau, mais il sera beaucoup plus facile de négocier une forte réduction. Certains pourraient même accepter gratuitement des mousses supplémentaires, pourvu qu'ils soient prêts à travailler dur.

La distance qu'un paquebot couvre en quelques jours et qu'un cargo marchant à 8 nœuds négocie en deux semaines, peut correspondre à six semaines, deux mois, d'errances d'un tramp. Les dates de départ des cargos réguliers sont fixées à l'avance, de sorte que les expéditeurs de la marchandise savent quand le vaisseau fait route vers le port de destination. Sur un tramp, le prix est moindre pour un même chargement, mais il navigue au gré de son capitaine/propriétaire. Ce type de navire peut changer de route, faire un détour ou une halte imprévue, s'arrêter n'importe où entre son port de départ et celui d'arrivée, visiter des trous paumés en quête de cargaisons, accepter des chargements douteux, des animaux vivants ou des produits chimiques dangereux, uniquement guidé par l'expérience, la ruse et l'instinct de son capitaine. Si un capitaine de tramp tombe sur un port où il n'arrive pas à trouver du fret, il peut très bien renvoyer ses officiers et son équipage et attendre des jours meilleurs.

musique de fond est toujours bienvenue, vous trouverez peut-être chez votre disquaire une danse du ventre pour le Caire, des tam-tams tribaux pour le Kenya ou un opéra chinois pour Shanghai.

Cela devrait être évident, mais mieux vaut le rappeler : étudiez tout le contenu de ce livre avant de commencer la campagne. Les joueurs sont en droit d'exiger du Gardien une parfaite maîtrise des événements. Une fois que vous aurez compris l'intrigue et ses détails, vous saurez ce qu'il faut souligner, survoler, insinuer ou écarter. Vous saurez quand vos PNJ menacent, se perdent en subtilités ou se moquent ouvertement. Vous devez pleinement appréhender l'importance de chaque indice. Lorsque vos joueurs vous posent des questions, vous devez pouvoir répondre sans hésitation. Les Gardiens pleins d'assurance font les joueurs heureux. Même s'il est préférable que l'humanité continue d'ignorer le Mythe, vous, le Gardien, êtes bel et bien tenu d'absorber les terribles connaissances contenues dans ce livre.

En conclusion, si vous n'avez pas encore eu l'occasion d'apprécier l'œuvre de H.P. Lovecraft, lisez “Dans l'Abîme du Temps”, “Prisonnier des Pharaons”, “L'Appel de Cthulhu”, “Le Cauchemar d'Innsmouth”, “Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres” et les autres histoires fabuleuses dont cette campagne est inspirée. Une aventure de *L'Appel de Cthulhu* doit être imprégnée de la vision, de l'atmosphère Lovecraft, et celle-ci ne peut être appréhendée qu'aux travers de ses œuvres.

Les attentes des joueurs

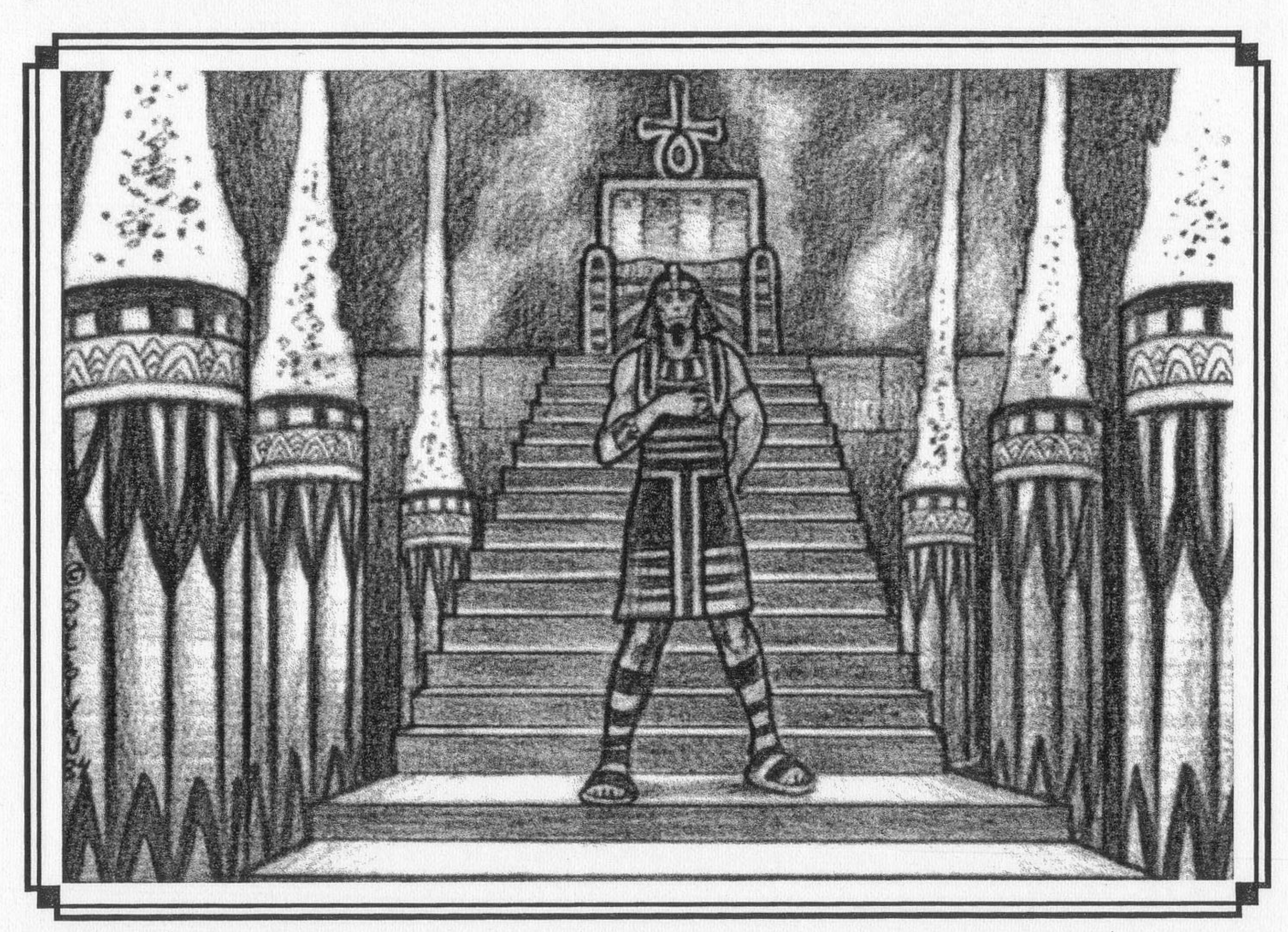
Il se peut qu'au cours de la campagne, vos joueurs se sentent parfois frustrés et vos investigateurs déconcertés. Les indices abondent. Le mal est partout. À New York, les investigateurs ne savent pas quoi chercher ni pourquoi. À Londres, au Caire, au Kenya, en Australie ou à Shanghai, ils se trouvent confrontés à des dangers sans rapport avec l'intrigue principale. Au Caire, la résurrection de Nitocris n'est pas directement liée à l'ouverture du Grand Portail — et ainsi de suite. N'hésitez pas à modifier les indices ou les motivations des sectateurs pour entretenir l'intérêt. Les investigateurs finiront bien par rencontrer leurs adversaires, et les joueurs obtiendront alors les scènes d'action qui contrebalancent les recherches et les spéculations traditionnelles de *L'Appel de Cthulhu*. Ne lancez pas une meute de fanatiques en folie à l'attaque de vos investigateurs pour calmer l'impatience des joueurs. Les sectateurs arriveront bien assez tôt. Des adversaires comme les sbires d'Huston peuvent éventuellement forcer les investigateurs à certaines décisions, mais cela doit rester rare. C'est la logique qui doit dicter la progression de la campagne, pas la hâte. Soyez juste mais rigoureux ; c'est beaucoup plus amusant ainsi.

Rappels

Au milieu des années 20, les lignes aériennes intercontinentales n'existent pas. Les avions qui arrivent à traverser l'Atlantique Nord font les gros titres. Il n'existe aucun service téléphonique intercontinental. La poste est généralement excellente à l'intérieur même d'une ville et beaucoup moins rapide à plus longue distance. Les investigateurs devront utiliser le télégraphe pour leurs communications urgentes. Même les appels téléphoniques locaux passent par une opératrice. Un appel longue distance peut prendre des heures ; l'opératrice vous rappellera quand la ligne sera disponible. Tous les grands voyages par voie terrestre dépendent du chemin de fer. Seule une partie de l'Europe de l'Ouest et de l'Amérique du Nord possèdent un réseau routier adéquat pour de longs parcours automobiles.

Les voyages ne sont pas payables par chèque ou carte de crédit. Les notes doivent être acquittées au comptant dans la monnaie du pays, même si des lettres de crédit peuvent permettre aux investigateurs de retirer des fonds auprès des banques. S'ils négligent les précautions d'usage, n'hésitez pas à les réduire à la mendicité. Si vous êtes un Gardien au cœur tendre, vous concéderez l'existence d'une boutique de prêts sur gage tenue par un usurier impitoyable. La livre britannique est la monnaie la plus internationale qui soit, mais elle n'est pas pour autant nécessairement accueillie avec joie par tous les commerçants étrangers, même en Égypte, en Australie ou à Shanghai. Elle est bien sûr acceptée au Kenya. Les porteurs de papier monnaie britannique risquent de se voir imposer des taux de change très défavorables. Les pièces d'or ou d'argent sont, en revanche, toujours bien reçues et le change peut alors devenir très intéressant.

Limitez la quantité de matériel transporté par les investigateurs. Obligez-les à établir des priorités. Cette copie du *Necronomicon* ne peut être à la fois en sécurité à Boston et à disposition à Mombasa. Les huit tonnes de la Main d'Ormumu (100 % efficace contre les Vampires de Feu — trop beau pour être vrai), ne seront acceptées dans aucun compartiment passager. Si quelqu'un oublie son pardessus à Londres, des jets de dés devront vérifier qu'il arrive bien à



Nyarlathotep contemple son domaine.

réprimer ses éternuements pendant ses sorties nocturnes dans le Derbyshire.

Si les investigateurs fuient un pays en oubliant leurs bagages derrière eux, faites le point sur ce qui leur manque et ce qui leur reste. Alors que vieux livres et pardessus n'intéresseront pas nécessairement les douaniers, les antiquités et objets d'art, les bijoux et métaux précieux, les drogues, les fusils ou autres armes retiendront toute leur attention. Les voyageurs doivent se plier aux lois des États visités ou trouver le moyen de passer outre. N'encouragez pas les activités illégales. Condamnés ou expulsés, les investigateurs se forgent une mauvaise réputation qui les précède à la frontière suivante.

Puissent vos investigateurs vaciller aux limites de la folie et vos joueurs trembler à chaque jet de dés. Bonne chasse !

Personnages

Voici les personnages importants des *Masques de Nyarlathotep*.

Al-Sayed, Tewfik — Marchand d'épices londonien et grand prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir.

Atwright, Miriam — Bibliothécaire de Harvard. Elle a aidé Jackson Elias dans le passé et admire ses recherches.

Baines, Reggie — Propriétaire du meilleur hôtel de Nairobi, le Hampton House.

Barrington, Inspector James — Dirige l'enquête du CID de Londres sur les prétendus "meurtres égyptiens".

Besart, Warren — Au Caire, il a été employé comme acheteur par Roger Carlyle ; ce qu'il a vu pendant qu'il était avec l'expédition l'a rendu quasiment fou et dépendant du haschisch.

Blackwell, Nigel — Auteur non identifié et introuvable des *Sectes Secrètes d'Afrique*, un ouvrage qui traite du Culte de la Langue Sanglante, entre autres organisations.

Brady, Jack "Bronze" — Garde du corps de Roger Carlyle. Il lui a toujours été fidèle depuis que Carlyle l'a sauvé d'une condamnation pour meurtre. Il est à Shanghai pendant la période mort d'Elias-éclipse.

Broadmoor, Agatha — Membre de l'expédition Clive, c'est une médium engagée par Clive pour contacter Nitocris et, à son insu, aider à sa résurrection.

Bumption, Sgt. Leonard — Il a vu les restes de l'expédition Carlyle.

Bundari — Un sorcier tribal de grand pouvoir qui peut aider les investigateurs si leur quête les mène à la Montagne du Vent Noir. Bundari a aussi un aide, Okomu.

Buckley, Bill — Assassiné il y a dix ans par le clan Slattery, son fantôme hante encore les alentours des Chutes du Dingo, pas très loin de Cuncudgerie.

Carlyle, Erica — Seule héritière de la fortune Carlyle depuis que son frère Roger a été déclaré mort. Elle souhaite rouvrir l'enquête afin d'apprendre la vérité sur ce décès.

Carlyle, Roger — Play-boy millionnaire et chef de l'expédition Carlyle. Offert à Nyarlathotep par la belle M'Weru, le jeune Carlyle est trop faible de caractère pour résister au Dieu Noir. Considéré à tort comme mort dans le massacre kenyan. Il dépérit pendant toute la campagne dans un asile de Hong Kong où Jack Brady l'a fait interner.

Carlyle, expédition — Ses membres principaux sont Roger Carlyle, le Dr Robert Huston, Hypatia Masters, Sir Aubrey Penhew et Jack Brady.

Chabout, Punji — Criminel et propriétaire d'entrepôt de Londres.

Les cultes de Nyarlathotep

Nyarlathotep existe sous un millier d'avatars distincts. Les investigateurs rencontrent quatre cultes de Nyarlathotep pendant la campagne, mais chaque fois les tenues, les rites et même le nom du dieu diffèrent. Ils doivent saisir ce polymorphisme avant de pouvoir appréhender le rôle qui leur échoit. Au début de chaque chapitre, un encart expose brièvement les activités du culte, les armes qu'il favorise, ses croyances et coutumes, et les caractéristiques du sectateur moyen. Utilisez ces caractéristiques pour créer des gardes et des adversaires supplémentaires quand le besoin s'en fait sentir.

Les lieux de culte renferment divers objets en rapport avec la sorcellerie, des ouvrages du Mythe entre autres. Tous les prêtres des cultes connaissent le sort Contacter Nyarlathotep et un sortilège d'invocation. S'il est contacté, Nyarlathotep apparaît sous la forme vénérée par le culte considéré (la Chauve-Souris des Sables en Australie, par exemple). Certains individus connaîtront d'autres sortilèges qui ne seront pas nécessairement liés au Mythe.

Systématiquement, les sectateurs sont des primitifs dégénérés contrôlés par des prêtres plus intelligents et mieux éduqués. Chaque stéréotype reflète le type d'attaque — physique ou magique — qui le caractérise. D'ordinaire, les sectateurs ne cherchent qu'à hacher menu les investigateurs. S'ils échouent, leurs grands prêtres — certainement après un soupir excédé — font alors appel à leurs pouvoirs magiques.



Si l'on excepte les boutures de New York et Londres, tous les cultes remontent à l'aube des temps et sont connus dans leur pays d'origine.

Fraternité du Pharaon Noir — Un culte égyptien adorant un avatar de Nyarlathotep. Également présent à Londres.

Culte de la Langue Sanglante — Culte kenyan adorant un avatar de Nyarlathotep. Il en existe une branche à New York.

Culte de la Chauve-Souris des Sables — Culte australien adorant un avatar de Nyarlathotep.

Ordre de la Femme Boursouflée — Culte chinois adorant un avatar de Nyarlathotep.

Choi, Mei-ling — Maîtresse de Jack Brady prête à se sacrifier pour le protéger. Elle est interrogée pendant quelques jours par le sorcier Carl Stanford.

Chu Min — Meneur de l'aile la plus violente et la mieux armée de la ligue patriotique de la Chine Nouvelle.

Clive, Dr Henry — Archéologue et adepte de la Fraternité du Pharaon Noir, participe à la résurrection de Nitocris.

Clive, expédition — En Égypte, secrètement au service de Nyarlathotep. Ses principaux membres sont Henry Clive, Agatha Broadmoor, James Gardner, Johannes Sprech et Martin Winfield.

Corey, Joe — Garde du corps d'Erica Carlyle. Une belle brute.

Corydon, Roger — Sous-secrétaire aux affaires internes de la Colonie du Kenya, il considère une nouvelle enquête sur l'expédition Carlyle inutile.

Cowles, Pr. Anthony — De l'université de Sydney, actuellement en poste à Miskatonic. Il a vu des photographies stupéfiantes de ruines antiques dans l'ouest de l'Australie, prises par Arthur MacWhirr.

Cowles, Eva — Fille d'Anthony Cowles. Belle et intelligente.

Crompton, Montgomery — Au début du 19e siècle, il écrit un journal depuis connu sous le titre *La Vie d'un Dieu*. Celui-ci célèbre Nyarlathotep et révèle de nombreux secrets concernant la Fraternité du Pharaon Noir.

Dodge, Dr David — Jeune professeur d'archéologie à l'Université de Sydney et expert de l'Australie Occidentale.

Elias, Jackson — Écrivain, globe-trotter, spécialisé dans les cultes de la mort et autres organisations étranges. Il a eu vent des projets de Nyarlathotep, mais les sectateurs l'ont pourchassé et tué.

Emerson, Arthur — Un innocent New-Yorkais. Comme importateur/exportateur, il peut fournir l'adresse de la Boutique Ju-Ju, que Jackson Elias avait l'intention de visiter.

Efti, Nessim — Porteur de l'Épée d'Akmallah, à la mosquée Ibn Tulun.

Endicott, Col. Harry — Il dirige un relais de chasse près de Nairobi. Il va devoir se battre contre certains nouveaux habitants des environs.

Gardner, James — Archéologue accompagnant l'expédition Clive. Il a élaboré une théorie sur un labyrinthe souterrain situé sous le Sphinx. C'est un allié potentiel des investigateurs.

Gavigan, Edward — Directeur de la Fondation Penhew à Londres et grand prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir.

Grey, Bradley — Avocat new-yorkais d'Erica Carlyle, du cabinet Dunstan, Whittleby & Grey.

Grogan, Jeremy — Survivant fou d'une attaque du culte dans le Grand Désert de Sable australien.

Hakim — Au Caire, un voleur ordinaire qui se fait passer pour un guide afin de dévaliser ses clients.

Hetep — Le vicieux chat-démon d'Omar Shakti. Apparemment, un chat persan classique, à la longue fourrure blanche.

Ho Fong — Importateur/exportateur de Shanghai et grand prêtre secret de l'Ordre de la Femme Boursouflée. Le sorcier Carl Stanford séjourne chez lui.

Ho Tzu-hsi — Fille unique de Ho Fong, irrémédiablement folle.

Huston, Dr Robert — Autrefois analyste jungien en vogue à New York, Huston est devenu l'esclave enthousiaste de Nyarlathotep. Il dirige maintenant une secte australienne ressuscitée par ses soins : le Culte de la Chauve-Souris des Sables.

Isoge Taro — Capitaine de la Marine Impériale Japonaise déguisé en contremaître d'usine. Isoge enquête sur des rumeurs concernant une super-arme, Jack Brady et les Communistes chinois.

Jermyn, Neville — Descendant de Sir Wade Jermyn, Neville veut emmener les investigateurs au plus profond du Congo Belge pour y rechercher la Cité Blanche.

Kafour, Dr Ali — Expert ès archéologie et occultisme du Musée du Caire. C'est aussi un linguiste accompli.

Kakakatak — Un membre de la Grande Race que Huston a physiquement ramené dans le présent. Cette entité peut facilement se jouer de Huston, si les investigateurs savent obtenir son attention.

Kensington, Jonah — Propriétaire et directeur de Prospero Press, une petite société new-yorkaise. C'est l'éditeur de Jackson Elias.

Kenyatta, Johnstone — Connu de Sam Mariga, Kenyatta est un leader noir local qui va présenter les investigateurs à Bundari l'Ancien. Plus tard connu sous le nom de Jomo Kenyatta.

Lin Tang-yu — Un collectionneur dégénéré et impitoyable déterminé à obtenir les *Sept Livres Cryptiques* pour des raisons esthétiques. Il a connaissance du Mythe, mais ne fait rien pour le combattre.

Li Wen-cheng — Jeune intellectuel chrétien et guide expérimenté de Shanghai.

Lung Yun — Astrologue de Shanghai qui prend les investigateurs pour des démons de la Cour Céleste.

Mackenzie, Robert B.F. — C'est ce citoyen de Port Hedland qui a envoyé les photos de ruines dans le Grand Désert de Sable à Anthony Cowles.

McChum — Véritable nom Fergus Chum. Propriétaire chinois du Bar du Tigre Trébuchant à Shanghai. Il connaît l'adresse de Jack Brady, l'importance de Ho Fong et bien d'autres choses.

Mahoney, Mickey — Ami londonien de Jackson Elias et propriétaire d'un ignoble tabloïde, le *Scoop*.

Ma'muhd — Orphelin errant du Caire, onze ans, guide expérimenté.

Mariga, Sam — Nationaliste africain de Nairobi qui peut conduire les investigateurs à Johnstone Kenyatta.

Masters, Hypatia — Membre de la haute société new-yorkaise, elle fait partie de l'expédition Carlyle, officiellement comme photographe. Pendant la campagne, elle est l'incubateur vivant du Rejeton de Nyarlathotep.

Mu Hsien — Assistant du conservateur du Musée de Shanghai, il a un grand savoir et beaucoup de contacts, Chu Min entre autres. Jack Brady vit dans une pièce secrète, une sorte de placard, dans sa modeste demeure.

Mukunga — Le grand prêtre de la Langue Sanglante à New York. Son temple est installé dans le sous-sol de la Boutique Ju-Ju.

M'Weru — Grande prêtresse de la Langue Sanglante, puissante sorcière et séductrice de Roger Carlyle.

Najir, Faraz — Antiquaire cairote connu de Roger Carlyle et Warren Besart.

Nawisha, Abdul — Propriétaire du night-club la Pyramide Bleue à Soho, Londres.

Nelson, Bertram "Nails" — À Nairobi, soldat de fortune qui aurait rencontré Jack Brady en 1923, des années après le prétendu massacre de l'expédition Carlyle.

Nitocris — Reine maléfique de l'Égypte antique. La Fraternité Noire tente de la faire ressusciter pour, qu'à son tour, elle crée une organisation à l'échelle mondiale.

N'Kwane, Silas — Propriétaire de la boutique Ju-Ju, à New York.

Nyarlathotep — Un des grands Dieux Extérieurs, puissance et malignité.

Nyiti d'El Wasta — Bien que tragiquement mutilée par les attaques du Mythe, elle a préservé, avec son fils Unba, un fragment du symbole de protection qui se trouvait au sommet de la Pyramide Rouge.

Penhew, Sir Aubrey — Ancien directeur de la Fondation Penhew de Londres, il travaille désormais fiévreusement pour Nyarlathotep et joue un rôle crucial dans le plan de ce dernier.

Poole, Lt. Martin — Policier new-yorkais chargé de l'enquête sur le meurtre de Jackson Elias. Il sait que, depuis deux ans, huit autres personnes ont été tuées de manière similaire.

Randolph, Toddy — Propriétaire de la Compagnie Maritime Randolph à Darwin et/ou Port Hedland. Il reçoit et expédie des articles importants pour Huston et ses adeptes dans la Cité de la Grande Race.

Savoyard, Jules — Capitaine du yacht de Sir Aubrey, *La Dame Noire*.

Shakti, Omar — Planteur égyptien et grand prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir. Il n'est jamais très loin de son chat, Hetep.

Shipley, Bertha — Apparemment la mère de Miles Shipley, c'est en fait Ssathasaa, un Homme Serpent. La véritable Mrs. Shipley a été dévorée.

Shipley, Miles — Jeune artiste visionnaire et dément, il collabore désormais avec Ssathasaa, l'Homme Serpent.

Singh, Ahja — Importateur/exportateur de Mombasa qui aide au transport des artefacts et de l'équipement de la Langue Sanglante.

Singh, Tandoor — Marchand de thé de Nairobi et agent de la Langue Sanglante. Il organise plusieurs attaques magiques contre les investigateurs.

Slattery, Vern, Frank et Jacko — Le père et ses deux fils, tous plus malveillants les uns que les autres. Ils gagnent misérablement leur vie près de Cuncudgerie en cherchant de l'or et en dévalisant les voyageurs.

Smythe-Forbes, Natalie — Propriétaire et rédacteur en chef du journal *Nairobi Star*.

Sprech, Johannes — Archéologue de l'expédition Clive, expert en codage et membre enthousiaste du parti Nazi.

Ssathasaa — Un Homme Serpent qui a pris par magie l'apparence de Bertha Shipley, la mère de Miles Shipley.

Stanford, Carl — Sorcier expérimenté, serviteur du mal depuis des siècles, qui réside actuellement chez Ho Fong, à Shanghai.

Starret, Dr Horrace — Médecin de Nairobi qui a participé à l'autopsie des cadavres de l'expédition Carlyle.

Stratton, Rév. Jeremy — Curé anglican de Lesser-Edale, Derbyshire.

Torvak, Lars — Propriétaire et capitaine alcoolique du *Vent d'Ivoire*, un cargo qui transporte les objets du culte en Extrême-Orient.

Tumwell, Constable Hubert — La totalité des forces de police de Lesser-Edale, Derbyshire.

Vane, Sir Arthur — Son château surplombe Lesser-Edale, dans le Derbyshire. C'est un Chevalier du Royaume et le père de Lawrence et Eloise.

Vane, Eloise — Fille de Sir Arthur Vane et malheureuse héritière de la Malédiction Vane.

Vane, Lawrence — Héritier mâle des titres et terres de la famille Vane.

Janwillem Vanheuvelen — Archéologue hollandais coincé au Caire. Son vol d'un texte du culte de Bast a mis en colère la déesse et outragé sa prêtresse.

Wassif, Nigel — Propriétaire anglophile du quotidien de langue anglaise, *Le Bulletin du Caire*.

Winfield, Martin — Archéologue, membre de l'expédition Clive et de la Fraternité du Pharaon Noir.

Wycroft, Mortimer — Commerçant de Cuncudgerie, Australie Occidentale. Agent de la Chauve-Souris, il n'est pas vraiment membre du culte.

Yalesha — Une danseuse orientale du night-club la Pyramide Bleue. Elle aime le contact des billets de cinq livres sur sa peau.

Zehavi, Achmed — Nazir de la mosquée Ibn Tulun, protecteur de la Ceinture de Nitocris.

Les informations concernant la tragique expédition Carlyle ont été largement diffusées dans la presse. Les articles suivants (Aides de Jeu n° 3-10) constituent un échantillonnage significatif. Ils devraient être remis aux joueurs avant le début de la campagne, pour que les investigateurs soient au fait de ces événements.

Adieu à New York

ROGER CARLYLE, le play-boy bien connu, quittera discrètement la Grosse Pomme demain pour les tombes égyptiennes ! Ceux qui se souviennent des beautés que Roger dénichait dans les boîtes de nuit ne doutent pas qu'il parviendra à découvrir quelqu'un — euh, quelque chose d'aussi fabuleux dans les sables égyptiens.

— NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 4 avril 1919

Aide de Jeu n° 3

L'EXPÉDITION CARLYLE EMBARQUE POUR L'ANGLETERRE

Dirigée par le célèbre play-boy multimillionnaire Roger Carlyle, l'expédition Carlyle a embarqué ce matin pour Southampton à bord du fameux paquebot britannique l'*Imperial Standard*.

Contrairement à ce qui avait d'abord été annoncé, l'expédition conduira diverses recherches à Londres sous les auspices de la Fondation Penhew, avant de poursuivre vers l'Égypte le mois prochain.

Nos lecteurs se souviennent sans doute de la fabuleuse réception que donna Mr. Carlyle, maintenant âgé de 24 ans, à l'hôtel Waldorf-Astoria pour sa majorité. Depuis, scandales et indélicatesses sont devenus son image de marque sans que cela nuise à la sympathie que lui portent les habitants de Manhattan.

LES AUTRES MEMBRES DE L'EXPÉDITION

L'éminent égyptologue Sir Aubrey Penhew sera le commandant en second de l'équipe et le responsable des fouilles.

Le Dr Robert Huston, un psychologue "freudien" à la mode, accompagnera l'expédition afin de poursuivre des recherches sur les pictogrammes antiques.

Miss Hypatia Masters, souvent associée à Mr. Carlyle par le passé, jouera le rôle de photographe et d'archiviste.

Mr. Jack Brady, un ami intime de Mr. Carlyle, s'occupera de l'intendance.

À Londres, d'autres personnes pourraient se joindre à l'expédition.

— NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 5 avril 1919

Aide de Jeu n° 4

CARLYLE QUITTE L'ÉGYPTE

LE CAIRE (AP) — Sir Aubrey Penhew, porte-parole temporaire de l'expédition Carlyle, a annoncé lundi que les principaux membres de l'expédition allaient s'embarquer pour un "repos bien mérité" en Afrique Orientale.

Sir Aubrey a démenti toutes les rumeurs selon lesquelles l'expédition aurait découvert la trace du légendaire trésor des mines du Roi Salomon. Il maintient que le groupe part en safari pour "quelques jours de relâche après nos travaux dans les sables".

Roger Carlyle, le riche chef new-yorkais de l'expédition, n'a fait aucun commentaire ; il souffre toujours de son insolation récente.

Au sujet de ce malheureux incident, des experts du cru ont déclaré que l'Égypte était bien trop chaude en cette saison pour les Anglo-saxons. Ils ont ajouté que le jeune Américain n'avait pas été bien inspiré par son enthousiasme démocratique. Il aurait insisté, dit-on, pour manier lui aussi la pelle et la pioche.

— NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 3 juillet 1919

Aide de Jeu n° 5

D'ÉMINENTS VISITEURS

MOMBASA (Reuters) — Les principaux membres d'une expédition archéologique américaine prennent dans notre ville quelques jours de vacances après de longues fouilles en Égypte dans la Vallée du Nil.

Notre sous-secrétaire, Mr. Royston Whittingdon, a présidé un dîner d'accueil donné en leur honneur à Collingswood House au cours duquel Sir Aubrey, l'un des deux chefs de l'expédition, a enchanté tous les convives par son esprit.

Deux Américains accompagnent Sir Aubrey : le jeune financier Roger Carlyle ainsi que le médecin Robert Huston.

Le groupe s'enfoncera demain dans les terres pour un safari dans la région de Nairobi.

— NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 24 juillet 1919

Aide de Jeu n° 6

L'EXPÉDITION CARLYLE PORTÉE DISPARUE

MOMBASA (Reuters) — Les représentants de la police des hautes terres ont demandé aujourd'hui l'aide de la population pour éclairer la disparition de l'expédition Carlyle. Il y a maintenant deux mois que nous sommes sans nouvelles du groupe qui comprenait le play-boy Roger Carlyle ainsi que trois autres citoyens américains et un éminent égyptologue du Royaume-Uni, Sir Aubrey Penhew.

L'expédition aurait quitté Nairobi le 3 août, apparemment pour un safari, mais certaines rumeurs suggèrent qu'elle cherchait, en fait, de légendaires trésors bibliques.

Carlyle et son groupe avaient, paraît-il, l'intention d'explorer la zone de la Vallée du Grand Rift, au nord-ouest de Nairobi.

— NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 15 octobre 1919

Aide de Jeu n° 7

LE MASSACRE DE L'EXPÉDITION CONFIRMÉ !

NAIROBI (Reuters) — Le massacre de l'expédition Carlyle, depuis longtemps portée disparue, a été confirmé aujourd'hui par les représentants de la police territoriale.

Roger Carlyle, l'exubérant play-boy new-yorkais, fait partie des disparus.

Les autorités imputent la responsabilité de ces meurtres atroces à des hommes de la tribu Nandi. On a retrouvé les restes d'un peu plus d'une douzaine de porteurs et autres membres de l'expédition au fond de tombes cachées dans la jungle.

Erica Carlyle, sœur de Roger Carlyle et héritière de la fortune familiale, avait dirigé des recherches dangereuses sur les traces des disparus. Elle a attribué le mérite de cette découverte aux hommes de la tribu Kikuyu, même si c'est bien la police qui a découvert le site. Parmi les autres disparus de l'expédition, on peut encore citer Sir Aubrey Penhew, éminent égyptologue, Hypatia Masters, une habituée des soirées new-yorkaises, ainsi que le Dr Robert Huston. De nombreux porteurs ont aussi perdu la vie.

— NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 24 mai 1920

Aide de Jeu n° 9

ERICA CARLYLE ARRIVE EN AFRIQUE

MOMBASA (Reuters) — Afin d'approfondir les recherches, Miss Erica Carlyle, la sœur du jeune Américain qui dirigeait l'expédition Carlyle, portée disparue, arrivera aujourd'hui à bord du vaisseau égyptien *Fontaine de Vie*.

On a récemment reçu plusieurs témoignages émanant de la tribu Kikuyu concernant un éventuel massacre de Blancs près de la forêt d'Aberdare.

Miss Carlyle a déclaré qu'elle avait l'intention de retrouver son frère, quels que soient les efforts nécessaires. Elle a amené avec elle le noyau d'une expédition d'envergure.

Ses agents s'occupant déjà des approvisionnements et de la coordination avec certains représentants de la Colonie, Miss Carlyle et le reste de son groupe comptent partir demain pour Nairobi. Son amie, Miss Victoria Post, a souligné la ténacité de Miss Carlyle par des allusions aux rigueurs du voyage à bord d'un navire arabe.

— NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 11 mars 1920

Aide de Jeu n° 8

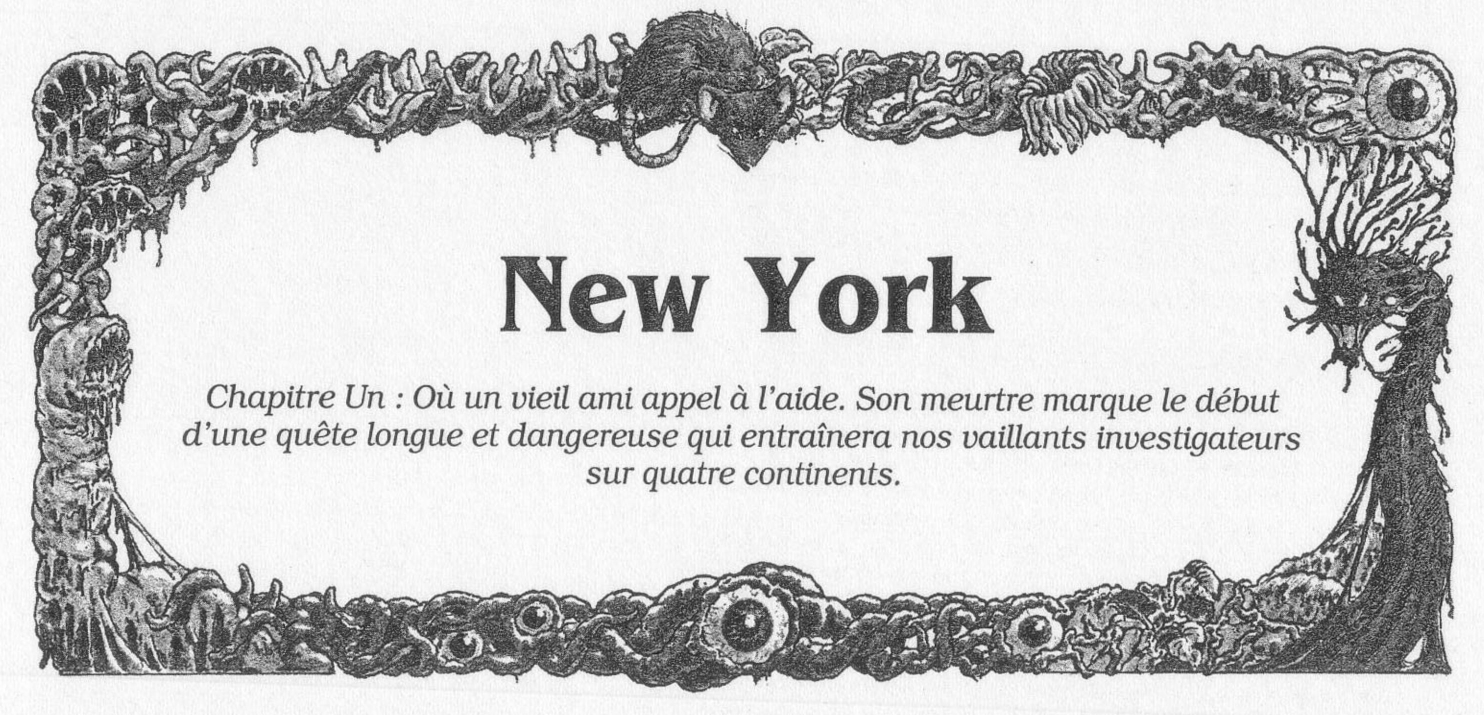
LES MEURTRIERS PENDUS

NAIROBI (Reuters) — Cinq hommes de la tribu Nandi, convaincus d'être les chefs du sinistre massacre de l'expédition Carlyle, ont été exécutés ce matin après un rapide procès mené de main de maître.

Jusqu'au bout, les accusés ont refusé d'avouer où ils avaient caché les cadavres des chefs blancs de l'expédition. Mr. Harvis, le représentant de la Colonie, a laissé entendre tout au long du procès que ce massacre avait un mobile raciste et que les victimes blanches avaient certainement été emmenées dans un endroit secret pour y être torturées. Miss Erica Carlyle, qui avait dû renoncer à retrouver son frère, est partie voilà maintenant quelques semaines, mais ce triomphe de la justice devrait la réconforter.

— NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 19 juin 1920

Aide de Jeu n° 10



New York

Chapitre Un : Où un vieil ami appel à l'aide. Son meurtre marque le début d'une quête longue et dangereuse qui entraînera nos vaillants investigateurs sur quatre continents.

Marais
Hackensack
Marais et marécages
New Jersey
Weehawken
Hoboken
Jersey City
Hudson
La Grosse Mabel
Boutique Ju-Ju
Westchester County ↗ 10 km
Le Bronx
Harlem
Columbia University
Lenox Avenue
Central Park
Rikers Island
Hell Gate
Bowery Bay
Emerson Imports
Manhattan
Bibliothèque municipale
Prospero Press
Hôtel Chelsea
Bureau des Affaires Médicales
Broadway
Queens
Pont de Queensboro
East River
Hôtel de Ville
Castle Clinton
Pont de Brooklyn
Brooklyn Navy Yard
Long Island
Ellis Island
Liberty Island
Brooklyn
0 1 2 3 4 5 km
Red Hook
Cimetière
MB

"Mes rares camarades de jeu n'appréciaient pas du tout mon insistance à jouer des événements historiques ou des scénarios cohérents... Les enfants que je fréquentais n'aimaient pas ces caches imposées [et leurs] cris et bousculades me déconcertaient. Je détestais le simple jeu pour le jeu — il me fallait une histoire."

— *H.P. Lovecraft,* "Letters"

L'expédition Carlyle quitte New York en 1919. Elle est dirigée par Roger Carlyle, un play-boy millionnaire de 24 ans qui abandonne, à l'étonnement de tous, sa vie de fêtard pour financer et diriger cette expédition archéologique en Égypte. Ses principaux compagnons vont être : Sir Aubrey Penhew (54 ans), noble fortuné et égyptologue de renom ; Hypatia Masters (27 ans), jeune mondaine ravissante, mais aussi photographe et linguiste accomplie ; Jack "Bronze" Brady (36 ans), mercenaire, spécialiste des armes, garde du corps et confident de Carlyle ; le Dr Robert Huston (52 ans), psychanalyste à la mode qui interprète les rêves des plus fortunés.

L'expédition navigue jusqu'à Londres où elle retrouve Sir Aubrey Penhew. Quelques semaines plus tard, elle s'embarque pour l'Égypte. À partir du Caire, elle organise plusieurs fouilles dans le désert. On parle alors de découvertes importantes, mais les journalistes n'arrivent à obtenir aucun détail des membres de l'expédition. Le noyau dirigeant de celle-ci embarque ensuite pour Mombasa au Kenya et gagne rapidement Nairobi, à l'intérieur des terres.

Arrivée à Nairobi début août, l'expédition engage vingt porteurs et s'enfonce dans la jungle. Les premiers temps, on l'aperçoit fréquemment, mais ses dernières lettres arrivent début septembre et elle disparaît ensuite complètement. En mars 1920, un Kikuyu informe les autorités de Nairobi de la présence d'hommes blancs près de la Montagne du Vent Noir, le nom traditionnel d'un des sommets kenyans. Par la suite, diverses rumeurs suggèrent que l'expédition a été anéantie par des forces surhumaines.

Une équipe de recherche engagée par Erica Carlyle, sœur de Roger, trouve les restes de l'expédition après dix semaines d'efforts. Les cadavres déchiquetés des porteurs sont incroyablement bien conservés, même s'ils semblent avoir été mis en pièces par des animaux sauvages. Le coroner ne trouvera pourtant aucune trace de dents sur les os des malheureux. Des mois s'étant écoulés depuis le massacre, le camp a été complètement détruit, en grande partie par les pluies et la végétation. Un examen de la dentition des dépouilles montre qu'aucun des Blancs qui dirigeaient l'expédition n'a été retrouvé (pas de travaux dentaires). Contrairement à ce qu'affirment certains comptes rendus, les cadavres ont été abandonnés à découvert, sans qu'on se soit soucié de les dissimuler.

Rapidement, on accuse des hommes de la tribu Nandi. On parle aussi d'un culte païen (la Langue Sanglante), particulièrement influent dans cette région, mais les autorités se moquent bien de ce détail qui ne sera pas mentionné lors du procès. Les accusés sont pendus, les membres de l'expédition déclarés morts et on oublie rapidement cette affaire — un crime chasse l'autre à la une des journaux.

Les investigateurs peuvent obtenir tous ces renseignements, avec un minimum d'efforts.

Point de départ

Début janvier 1925, un des investigateurs reçoit un curieux télégramme (*Aide de Jeu n° 2,* page suivante) envoyé par radio depuis un navire en mer. Le signataire est Jackson Elias, un écrivain avec qui le personnage entretient depuis longtemps une correspondance régulière. (Vous pouvez photocopier cet Aide de Jeu, ainsi que tous les autres, et le transmettre au moment approprié.)



Jackson Elias

Tous deux sont de bons amis, même si Elias reste rarement longtemps au même endroit. Choisis-

Les pistes principales de ce chapitre

AJ n°	Indice ou piste	Source	Mène à
11	Lettre dans la chambre d'Elias	Chambre 410	Le Caire, Faraz Najir
12	Carte de la Fondation Penhew	Chambre 410	Londres, Edward Gavigan
13	Boîte d'allumettes	Chambre 410	Shanghai, Bar du Tigre Trébuchant
14	Photo d'un yacht	Chambre 410	Des jonques chinoises sont aussi visibles
15	Carte d'Emerson Import	Chambre 410	New York ; "Silas N'Kwane" est écrit au verso
16	Lettre de M. Atwright	Chambre 410	Contact d'Elias à Harvard
17	Prospectus	Chambre 410	Prof. Cowles, U. de Miskatonic, Culte des Ténèbres
18	Symbole sur le front	Chambre 410	Culte de la Langue Sanglante
19	*La Vie d'un Dieu*	Coffre de Carlyle	Le Caire, la Fraternité Noire, la Pyramide Inclinée, Nyarlathotep
—	Insp. Barrington	J. Kensington	Londres
—	Mickey Mahoney	J. Kensington	Londres
—	Edward Gavigan	J. Kensington	Londres
20	Lettre de Jackson Elias	J. Kensington	Kenya, expédition Carlyle
21	Notes d'Elias sur le Kenya	J. Kensington	Kenya, plusieurs contacts importants
22	Notes d'Elias sur Londres	J. Kensington	Mention d'un coffre dans la résidence Carlyle
23	Résumé de conférence	Anthony Cowles	Culte de la Chauve-Souris, ruines de l'Australie Occidentale, Cthulhu, etc.
24	Dossier du Dr Huston	Bur. des Aff. Médicales	Rêves de Carlyle, M'Weru, etc.
—	La boutique Ju-Ju	Arthur Emerson	Culte de la Langue Sanglante

Ce que vous savez sur votre ami Jackson Elias

Cet homme de 38 ans, aux cheveux bruns, de taille et corpulence moyennes, affiche généralement une humeur joyeuse et amicale. Orphelin, né à Stratford dans le Connecticut, il a appris très tôt à se débrouiller seul. Il n'a ni famille ni adresse permanente.

Vous l'appréciez beaucoup, même si des mois, voire des années, séparent chacune de vos rencontres. Vous seriez très affecté par sa mort et chercheriez certainement à le venger si quelque chose devait lui arriver. Les Jackson Elias sont le sel de la terre.

Ses ouvrages décrivent et analysent les cultes de la mort. Son livre le plus célèbre s'intitule *Les Fils de la Mort* et traite des communautés thugs dans l'Inde moderne. Elias parle couramment plusieurs langues et voyage sans cesse. Il est sociable et ne refuse pas un petit verre de temps à autre. Il fume la pipe. C'est aussi un coriace, solide et ponctuel, qui n'a pas peur de la bagarre ou des autorités. C'est d'abord un autodidacte et ses travaux de recherche très fouillés semblent s'appuyer sur une expérience de première main. Très secret, il ne parle jamais de ses projets avant d'en avoir terminé la rédaction.

Tous ses ouvrages expliquent comment les cultes exploitent les peurs de leurs adeptes. Elias est un sceptique qui n'a jamais découvert de preuves démontrant l'existence des pouvoirs surnaturels, de la magie ou des dieux ténébreux. Pour lui, les adeptes des cultes de la mort se caractérisent d'abord par leur folie et leur complexe d'infériorité. Ils massacrent des innocents pour se sentir puissants ou élus. Les cultes attirent essentiellement les faibles d'esprit, même si leurs chefs sont généralement très intelligents et manipulateurs. Lorsqu'un culte cesse de terrifier, il disparaît inéluctablement.



Cliché qui vous a été remis par Jackson Elias (à droite sur la photo).

Des Crânes sur le Fleuve, (1910). Traite du culte des chasseurs de têtes du bassin de l'Amazone.

Les Maîtres des Arts Noirs (1912). Un survol des cultes sorciers à travers l'histoire.

Le Chemin de la Terreur (1913). Analyse le système de la peur employé par les cultes. Une introduction enthousiaste de Georges Sorel.

Un Cœur Encore Fumant (1915). La première partie traite des cultes de la mort historiques de la civilisation maya, la seconde décrit certains cultes de la mort existant encore au sein de l'Amérique Centrale actuelle.

Les Fils de la Mort (1918). La communauté thug moderne. Elias l'a infiltrée pour écrire ce livre.

Les Cultes de Sorcières en Angleterre (1920). Les cercles de sorcières de neuf comtés anglais et des interviews de sorcières anglaises modernes. Rebecca West a jugé qu'une partie de la documentation était insignifiante et abusivement exploitée.

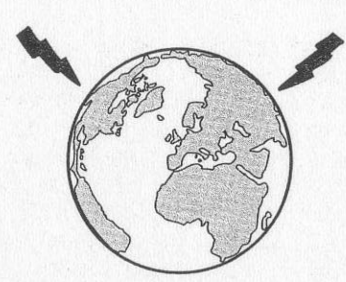
Le Pouvoir Noir (1921). Suite du *Chemin de la Terreur,* on y trouve les interviews anonymes de plusieurs chefs de cultes.

Tous ces ouvrages sont publiés par Prospero Press à New York — éditeur, Jonah Kensington. Ce dernier, un ami intime de Jackson Elias, vous connaît bien.

Aide de Jeu n° 1

World-Wide Telegraph Service

HUDSON TERMINAL, 30 CHURCH STREET
NEW YORK, USA



POSSÈDE INFORMATIONS CONCERNANT EXPÉDITION CARLYLE STOP CHERCHE INVESTIGATEURS SÛRS STOP ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP SIGNÉ JACKSON ELIAS

Aide de Jeu n° 2

sez l'investigateur destinataire — il peut appartenir à n'importe quelle profession. Elias est un écrivain spécialisé dans les cultes religieux mystérieux et l'occulte. Sceptique inébranlable, il est pourtant fasciné par le surnaturel. Ses livres traitent généralement des cultes de la mort — les plus sanglants qu'il arrive à découvrir. Il ne s'effraie pas facilement et garde les pieds fermement sur terre.

Donnez l'*Aide de Jeu n° 1* au joueur de l'investigateur choisi — il contient tout ce qu'il sait à propos de son ami.

À la réception de ce télégramme, l'investigateur doit mettre sur pied une équipe composée d'au moins six personnes. Étudiez la composition du groupe et ajustez la puissance des adversaires que vous allez lui opposer. Prenez pour ce faire le temps nécessaire et accordez aux investigateurs les délais qui leur permettent de se rassembler.

Si les investigateurs ne vivent pas à New York, ils devront s'y rendre. La maison d'édition d'Elias (Prospero Press) ou son éditeur (Jonah Kensington) peuvent relayer les messages.

Tous les investigateurs se souviennent probablement du massacre de l'expédition qui ne date que de quelques années. Ils disposent de toute façon d'assez de temps pour faire des recherches. Les Aides de Jeu qui la concernent sont extraits du *New York Pillar/Riposte*, mais tout journal abonné à l'agence de presse Reuters conserve les mêmes documents dans ses archives. Il s'agit des Aides de Jeu n° 3-10, présentés pages 16-17 ; ces articles de presse couvrent la constitution, les déplacements et la triste fin de l'expédition Carlyle.

Erica Carlyle, sœur de Roger, vit à New York. Elle peut fournir aux investigateurs bon nombre de renseignements (voir "Erica Carlyle" page 26).

Contact

Le 15 janvier, Elias téléphone à son ami investigateur pour l'inviter à le rejoindre à l'hôtel Chelsea, chambre 410, à 20 heures. Il se montre bref et nerveux, comme s'il avait peur de quelque chose. Ce n'est pas son genre, comme précisé dans l'Aide de Jeu n° 2. Il n'ajoute rien de plus au téléphone et raccroche immédiatement si on insiste. À l'hôtel Chelsea, sa chambre ne répond pas : Jackson est ressorti, anxieux d'ajouter encore à ce qu'il sait sur le Culte de la Langue Sanglante.

Soulignez l'étrangeté de son comportement et essayez d'exciter la curiosité de tous les joueurs : pourquoi cet écrivain reconnu aurait-il besoin d'une si brillante équipe d'investigateurs ?

Chambre 410

À l'hôtel Chelsea, qui frappe à la porte n'obtient pas de réponse. Jackson Elias se trouve bien à l'intérieur mais il vient d'être éventré par trois sectateurs de la Langue Sanglante. Un des adeptes monte encore la garde près de la porte pour prévenir toute entrée inopinée tandis que les autres fouillent la pièce. Ils sont tous armés de pranga, l'arme rituelle du culte. Deux d'entre eux sont des Kenyans, le troisième est un New-Yorkais blanc, un cocaïnomane. Son entraînement martial laisse à désirer, mais il est le seul à parler correctement l'anglais. Tous trois portent l'horrible coiffe cérémonielle du culte et des costumes élimés.

Tout dépend maintenant de ce que font les investigateurs :

- S'ils écoutent à la porte avant de frapper, ils ont les chances standard d'entendre les tueurs passant la pièce au peigne fin.
- S'ils essaient d'ouvrir la porte, ils s'aperçoivent qu'elle est fermée à clé. S'ils écoutent, ils n'entendent des bruits furtifs que si les tueurs ratent leurs jets de Discrétion.
- Si les investigateurs tentent d'enfoncer la porte, deux d'entre eux peuvent combiner leurs efforts pour venir à bout du battant qui offre une résistance de 25.
- Si les investigateurs parviennent à pénétrer dans la pièce quinze minutes au plus après leur arrivée à l'hôtel, les tueurs les attaquent mais ne cherchent, en fait, qu'à protéger leur fuite par la fenêtre et l'escalier de secours. Un sectateur encerclé se bat jusqu'à la mort, l'inconscience ou l'immobilisation par prise de Lutte ou autre. Ceux qui parviennent à s'enfuir par l'escalier de secours s'engouffrent dans une voiture de tourisme Hudson, modèle 1915, immatriculée à New York : NYL7.
- Si les investigateurs entrent dans la pièce 16 à 20 minutes après leur arrivée, les tueurs sont en train de partir par l'escalier de secours. Les sectateurs mettent chacun une minute pour descendre cet échafaudage étroit et branlant. Une minute s'écoule entre l'arrivée d'un sectateur dans la rue et le départ d'un autre de la chambre. L'escalier de secours ne peut supporter plus de 30 points de TAI à la fois. Si cette limite est dépassée, il s'effondre, ce qui inflige 2D6 points de dommages à ceux qui l'empruntaient.

Le culte de la Langue Sanglante (branche new-yorkaise)



La plupart des sectateurs sont des Kenyans résidant illégalement aux États-Unis grâce à de faux papiers américains. Au cours des deux dernières années, le recrutement du culte s'est étendu aux cercles les plus pervertis du demi-monde new-yorkais et la race a cessé d'être une condition sine qua non. Le culte tire son nom de l'unique tentacule rouge sang qui tient lieu de visage au dieu, un avatar de Nyarlathotep. Son quartier général se trouve à Harlem, dans une boutique de bibelots africains. Le sous-sol du magasin a été agrandi pour servir de temple. Silas N'Kwane tient la boutique ; Mukunga M'Dari est le Grand Prêtre du culte. Les tueurs de la Langue Sanglante utilisent généralement la pranga, un long couteau de brousse africain, mais les plus américanisés emploient parfois des armes à feu. Les bourreaux et assassins du culte arborent une coiffe hideuse qui orne leur front d'un tentacule rouge tortillant.

Sectateur moyen de la Langue Sanglante (kenyan en situation irrégulière)

FOR 12	CON 15	TAI 11	INT 6	POU 10
DEX 13	APP 4	ÉDU 1	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Pranga* 45 %, 1D6+2 ; Rasoir* 45 %, 1D4.
** Aucune de ces armes ne peut empaler.*

Compétences : Anglais 35 %, Discrétion 60 %, Écouter 50 %, Esquiver 35 %, Grimper 60 %, Kikuyu 60 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Nandi 35 %, Occultisme 10 %, Sauter 55 %, Se Cacher 60 %, Suivre une Piste 50 %, Swahili 50 %, Trouver Objet Caché 35 %.

- Si les investigateurs pénètrent dans la pièce dans les 21-25 minutes, ils voient les tueurs courir dans la rue vers leur voiture. Dans ce cas, deux des sept documents-indices se trouvent encore dans la pièce (à votre convenance). À cette distance, un coup de pistolet ne peut que se perdre dans la nuit.

- Si les investigateurs laissent passer 25 minutes avant d'entrer dans la chambre 410, ils trouvent le cadavre de Jackson Elias, ses vêtements et ses bagages. Vous pouvez décider de laisser deux documents de votre choix dans la pièce.

- Si les investigateurs décident de quitter l'hôtel puisque personne ne répond chambre 410, ils apprennent le meurtre par les journaux du lendemain. Des obsèques civiles doivent avoir lieu le jour suivant. S'ils se rendent à l'enterrement, une seule autre personne y assiste (à part les journalistes) : Jonah Kensington, qui peut leur remettre deux indices au choix.

En cas de combat ou de poursuite, considérez que chaque tueur a sur lui 1D3 documents-indices (voir *Aides de Jeu n° 11-17*). Le sectateur Un possède les éléments 11 à 13, le Deux, 14, 15 ou 16, et le troisième 1D3 de ce qui reste. Tous les articles non découverts se trouvent à l'endroit indiqué dans la liste. Les tueurs vont chercher à atteindre leur voiture comme expliqué précédemment.

SECTATEUR UN, adorateur de la Langue Sanglante

FOR 16	CON 15	TAI 14	INT 8	POU 10
DEX 10	APP 6	ÉDU 3	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 50 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 50 %, 1D4 + bd ; Pranga 85 %, 1D6+2 + bd.

Compétences : Anglais 10 %, Discrétion 65 %, Dissimulation 50 %, Écouter 65 %, Esquiver 50 %, Grimper 75 %, Kikuyu 50 %, Marchandage 25 %, Mythe de Cthulhu 3 %, Nager 60 %, Nandi 35 %, Sauter 90 %, Se Cacher 50 %, Suivre une Piste 10 %, Swahili 35 %.

SECTATEUR DEUX, adorateur de la Langue Sanglante

FOR 12	CON 12	TAI 12	INT 7	POU 8
DEX 13	APP 7	ÉDU 13	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 50 %, 1D6 ; Coup de Poing 65 %, 1D3 ; Coup de Tête 50 %, 1D4 ; Pranga 35 %, 1D6+2.

Compétences : Anglais 55 %, Conduire Automobile 35 %, Discrétion 60 %, Dissimulation 55 %, Écouter 75 %, Esquiver 65 %, Grimper 60 %, Marchandage 15 %, Mythe de Cthulhu 4 %, Nager 30 %, Sauter 65 %, Se Cacher 65 %, Serrurerie 25 %, Suivre une Piste 15 %, Swahili 15 %.

SECTATEUR TROIS, adorateur de la Langue Sanglante

FOR 15	CON 13	TAI 12	INT 10	POU 8
DEX 16	APP 4	ÉDU 3	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.



Dans la chambre 410

Armes : Coup de Pied 50 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 50 %, 1D4 + bd ; Pranga 75 %, 1D6+2 + bd.

Compétences : Anglais 1 %, Discrétion 55 %, Dissimulation 60 %, Écouter 75 %, Esquiver 65 %, Grimper 55 %, Kikuyu 60 %, Marchandage 25 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Nager 25 %, Nandi 25 %, Sauter 55 %, Se Cacher 55 %, Suivre une Piste 65 %, Swahili 40 %.

Tous les journaux du jour suivant couvrent le meurtre. La plupart rappellent certains crimes similaires intervenus ces dernières années.

Les indices chambre 410

Aide de Jeu n° 11. Une lettre, adressée à Roger Carlyle. L'écriture est à peine déchiffrable.

Utilité du document : Faraz Najir vit toujours au Caire, même si sa boutique ne se trouve plus Rue des Chacals. L'agent mentionné est un Français, Warren Besart : lui aussi vit encore au Caire. Les investigateurs peuvent obtenir les mêmes renseignements auprès d'Erica Carlyle.

Aide de Jeu n° 12. Une carte de visite à l'impression recherchée.

Utilité du document : Il conduit les investigateurs à Londres, à la Fondation Penhew et à Edward Gavigan.

Aide de Jeu n° 13. Une boîte d'allumettes de bar — vide.

Utilité du document : C'est dans ce bar chinois de Shanghai qu'Elias a rencontré Jack Brady.

Aide de Jeu n° 14. Une photographie — floue, mal définie. Elle montre un grand yacht à moteur entouré par de nombreuses jonques chinoises. Seule une partie du nom du bateau est visible : les trois premières lettres DAM.

Utilité du document : Cette photo a été prise à Shanghai au bord du Whangpoo. Le yacht est la *Dame Noire*, enregistré en Grande-Bretagne au nom d'un certain "Alfred Penhurst". À l'arrière-plan, on voit un bâtiment surmonté d'une haute tour. Un banquier, représentant ou tout autre agent commercial familier de la Chine pourrait reconnaître ce décor, de même qu'un marin au long cours ou un diplomate actuellement en poste à New York. Au pire, les investigateurs pourraient utiliser leur compétence en Bibliothèque et localiser l'endroit à partir des vieux numéros du *National Geographic*.

Aide de Jeu n° 15. Une carte de visite professionnelle — de qualité très ordinaire. Le nom "Silas N'Kwane" a été rajouté à la main. On peut reconnaître l'écriture d'Elias.

Utilité du document : Il conduit les investigateurs à une société d'importation qui fournit la Boutique Ju-Ju (le quartier général new-yorkais de la Langue Sanglante) en articles africains. L'importateur connaît, bien sûr, son fournisseur à Mombasa.

Aide de Jeu n° 16. Une lettre dactylographiée — sans enveloppe. Elle a été écrite le 7 novembre 1924 par une certaine Miriam Atwright, bibliothécaire à l'Université de Harvard ; elle est adressée à Elias aux bons soins de son éditeur.

Utilité du document : Miss Atwright, de Cambridge dans le Massachusetts, a déjà eu l'occasion d'aider Elias lors de précédentes recherches. On peut la contacter facilement pour un entretien. On peut aussi lui téléphoner ou lui écrire à son université. Voir "Miriam Atwright" page 31.

Aide de Jeu n° 17. Une petite feuille de papier. Glissée dans le deuxième volume de *A History of the Warfare of Science with Technology in Christendom* [Une Histoire de la Guerre entre Science et Technologie dans la Chrétienté], de Andrew Dickson White, elle marque le début du chapitre XIV "From Fetich to Hygiene". C'est un prospectus ordinaire, destiné à être envoyé par la poste ou distribué dans la rue.

Utilité du document : La conférence du Professeur Cowles comprenait quelques diapositives surexposées d'un étrange monolithe de pierre photographié dans le désert australien. Les clichés ont été pris à moins de 20 kilomètres des installations du Dr Huston dans la Cité de la Grande Race. Cowles a accepté un poste à l'université de Miskatonic pour un semestre, en partie dans l'espoir de réunir des fonds pour une véritable expédition sur ce site. Jusque-là, nul n'a répondu à ses attentes. Les investigateurs ont raté cette conférence, mais ils peuvent appeler le Professeur Cowles, lui écrire ou lui rendre visite dans le Massachusetts.

Aide de Jeu n° 18. La marque sur le front. Ce dernier indice n'est obtenu que par les investigateurs qui inspectent le cadavre d'Elias. Des marques symétriques ont été soigneusement entaillées sur son front.

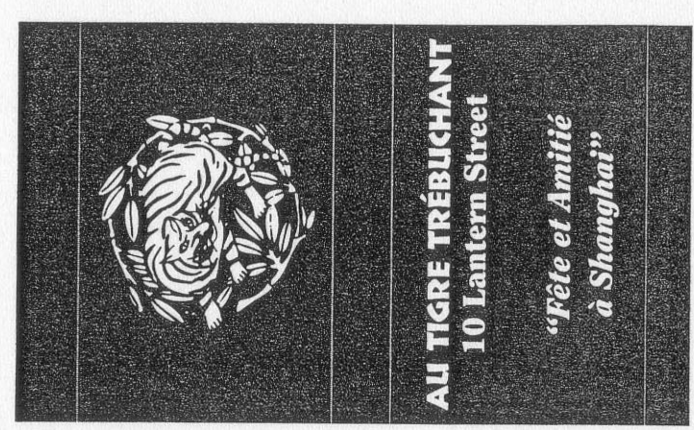
Utilité du document : Les sectateurs ont marqué Elias de la rune de la Langue Sanglante. Une journée de recherches à la Bibliothèque Publique de New York, à la Bibliothèque du Congrès, à Yale ou dans certaines bibliothèques de Boston, permet d'identifier cette marque. C'est la rune d'un culte dont les origines remonteraient à une secte chassée d'Égypte au temps des Pharaons. Un jet réussi de Bibliothèque permet d'obtenir son nom, la Langue Sanglante, et sa localisation actuelle, le Kenya. Nyarlathotep n'est pas mentionné, mais un des recueils du Mythe, *Les Fragments de G'harne* (voir les règles de *L'Appel de Cthulhu*), détenu entre autres par la Fondation Penhew, établit un lien entre ce culte et le dieu.

FONDATION PENHEW

35 Tottenham Court Road
London, W.1

Edward Gavigan, Directeur

Aide de Jeu n° 12



Aide de Jeu n° 13

Le Caire, Egypte
Le 3 janvier 1919

Cher Mr. Carlyle,

J'ai appris que vous cherchiez certains renseignements concernant mon pays et je serais prêt à vous venir en aide. Je possède moi-même certaines pièces que je crois d'une grande importance. Si nous pouvions parvenir à un arrangement, je serais prêt à vous les céder. Bien sûr, ils sont très anciens et j'en attends un bon prix. Je ne doute pourtant pas que nous parviendrons à nous entendre quand votre agent me rendra visite. Je suis installé Rue des Chacals dans le Vieux Caire.

En l'attente, je reste votre humble serviteur

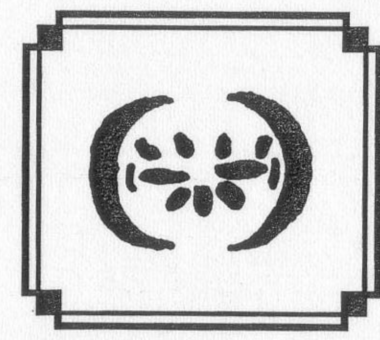
Faraz Najir

Aide de Jeu n° 11

Photographie

Un cliché flou de faible définition. Il représente un grand yacht à l'ancre au milieu de nombreuses jonques chinoises. Seule une partie du nom du bateau est visible : les trois premières lettres DAM.

Aide de Jeu n° 14



Aide de Jeu n° 18

L'inscription au dos de la carte d'Emerson Imports est de la main d'Elias. Découpez la carte, pliez-la selon les pointillés et collez ou scotchez les deux faces

Emerson Imports

648 West 47th Street
New York, New York
Téléphone : HA 6-3900

Silas N'Kwane

Aide de Jeu n° 15

7 nov. 1924

Mr. Jackson Elias
c/o Prospero Press
Lexington Avenue, New York City

Cher Mr. Elias,

Le livre que vous m'aviez demandé n'est malheureusement plus en notre possession, mais je pense que vous pourriez trouver ce que vous cherchez dans d'autres ouvrages de nos collections. Si vous m'appelez à votre arrivée, je serai très heureuse de vous rendre service.

Fidèlement,

Miriam Atwright

Miriam Atwright

Aide de Jeu n° 16

Ce soir seulement

"Le culte des Ténèbres en Polynésie & dans le sud-ouest du Pacifique"

Une conférence de deux heures illustrée par des diapositives

délivrée par
le Professeur Anthony Cowles, Ph. D.
de l'Université de Sydney (Australie)
et actuellement titulaire
de la Chaire Lockley
d'Ésotérisme Polynésien
à l'Université de Miskatonic (Arkham)

Hall Schuyler, U.N.Y
20 heures

Ce soir seulement

Aide de Jeu n° 17



Enquête Préliminaire

Où les investigateurs apprennent de nouveaux détails sur la désastreuse expédition Carlyle et comprennent que ce massacre n'est peut-être que l'arbre qui cache la forêt.

Avec le rendez-vous raté de la chambre 410, les investigateurs sont entrés de plain-pied dans la campagne. C'est maintenant à vous de les maintenir sur la piste. Soulignez la douleur ressentie par l'ami d'Elias, la nature étrange de ce meurtre et l'importance qu'accordait Elias à ses dernières recherches. Un reportage qui fournirait du neuf sur l'histoire de l'expédition perdue pourrait rapporter pas mal d'argent. Les documents dont ils disposent guident les personnages vers Erica Carlyle et l'éditeur d'Elias. Les investigateurs peuvent aussi trouver quelques renseignements auprès des services de police new-yorkais. Quoi qu'ils aient fait à l'hôtel Chelsea, ils ont assez de renseignements pour démarrer.

Le bon sens voudrait que l'enquête commence à New York plutôt qu'à l'étranger : s'ils ont découvert les indices correspondants, Emerson Imports et Miriam Atwright font partie des pistes possibles, et peut-être aussi la Boutique Ju-Ju et Ahja Singh. Les recherches sur l'expédition Carlyle apportent beaucoup, mais restent nécessairement incomplètes comme la suite va le montrer.

La police de New York

Son utilité dépend du rôle que les investigateurs ont joué dans la découverte du meurtre et des relations qu'ils entretiennent avec les services de police. Si un ou plusieurs d'entre eux connaissent des officiers de police, et plus spécialement des membres de la Brigade Criminelle, ils vont apprendre tout ce qui suit. Dans le cas contraire, il leur faudra réussir des jets de Baratin pour obtenir la plupart de ces renseignements. Si les investigateurs sont présents sur les lieux du meurtre, discutent avec les policiers et réussissent un jet de Crédit, ils ont aussi connaissance de la totalité des informations. En revanche, si les policiers les voient s'enfuir du lieu du meurtre, ils les feront rechercher pour interrogatoire.

Le détective chargé de l'affaire est le Lt. Martin Poole, un vieux de la vieille. Martin sait qu'il s'agit là du neuvième meurtre du même type en deux ans. Les victimes n'avaient aucun lien apparent les unes avec les autres. Blanches ou noires, elles appartenaient à toutes les couches sociales et vivaient dans différents quartiers de la ville. Elles ont toutes été retrouvées avec les mêmes marques sur le front. Ces marques seraient liées à un culte de la mort africain dont les habitants de Harlem refusent de parler. Les cultes vaudous répertoriés ne semblent pas impliqués dans ces meurtres et n'utilisent pas ce symbole (mais ils constituent éventuellement une fausse piste intéressante). Les services de police se sont assuré la collaboration du Dr Mordecai Lemming, un ethnologue de Manhattan, mais celui-ci ne connaît rien à l'occultisme.

Lt. Martin Poole

Si vous le désirez, Poole révèle aux investigateurs qu'on a vu une vieille Hudson noire s'éloigner du lieu du meurtre un peu après 20 heures. Des recherches dans cette direction ont permis de découvrir qu'il s'agissait d'une voiture volée le soir même sur Lennox Avenue, à un certain Thomas Witherspoon.

Poole et ses hommes supposent que ces crimes rituels visent des personnes qui en savent trop. En épluchant les journaux des deux dernières années, les investigateurs y trouvent tous les détails des meurtres précédents : ils peuvent même interroger la famille ou les amis des victimes. Cela ne leur apprend pas grand-chose, mais il semble bien que toutes avaient des fréquentations quelque peu étranges.

Si vous le préférez, la police peut en savoir plus.

De même, il peut être utile de donner de l'importance à une des victimes précédentes — une personne fortunée ou un ami de Roger Carlyle — si cela contribue à garder les investigateurs sur la piste.

Lt. MARTIN POOLE, 43 ans, Brigade Criminelle

FOR 12	CON 13	TAI 13	INT 10	POU 8
DEX 9	APP 9	ÉDU 6	SAN 55	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 60 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 50 %, 1D4 + bd ; Matraque* 70 %, 1D6 + bd ; Revolver cal. 38 45 %, 1D10.
* Portée dans sa poche revolver.

Compétences : Baratin 75 %, Bibliothèque 25 %, Conduire Automobile 60 %, Crédit 40 %, Droit 50 %, Écouter 55 %, Marchandage 45 %, Persuasion 30 %, Psychologie 30 %, Suivre une Piste 15 %, Trouver Objet Caché 40 %

Erica Carlyle

Miss Carlyle vit actuellement à Carlyle House, sa propriété de Westchester. Les investigateurs la localisent facilement. Ils peuvent pour ce faire consulter les rubriques mondaines des journaux locaux, Baratiner au téléphone un des représentants des diverses compagnies Carlyle (et en obtenir une introduction sur une réussite de Crédit lors d'un entretien) ou s'informer auprès d'un journaliste bien renseigné, etc. Erica Carlyle est une jeune femme de 26 ans, l'unique héritière de la fortune Carlyle depuis que les cours de justice du Kenya et de New York ont officialisé le décès de son frère Roger.

Il ne va pas être facile de la rencontrer. C'est une femme très occupée qui n'a nulle envie de parler de l'expédition Carlyle. Elle ne le dira jamais, mais elle détestait les excès de son frère et le préfère mort — même les circonstances de sa mort, a-t-elle affirmé en privé, étaient trop étranges pour

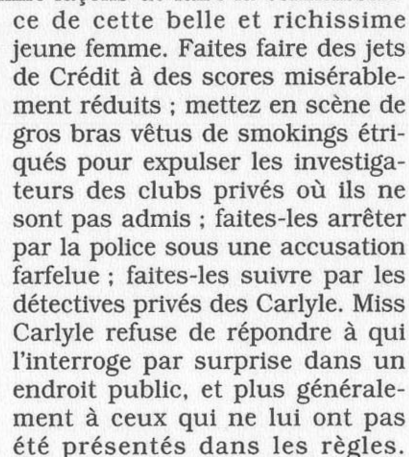
être honorables. Lorsque Roger était encore vivant, il a presque ruiné le groupe Carlyle (transports, armement et import-export) en épuisant ses fonds propres. Il se conduisait mal avec Erica et la tenait à l'écart de la gestion des affaires. À une époque, elle a pratiquement connu la pauvreté. Depuis qu'elle a pris les rênes du pouvoir, elle a redonné leur essor aux compagnies Carlyle. Cadres et actionnaires se félicitent aussi de la disparition de Roger Carlyle.

Les investigateurs pourraient attirer l'attention d'Erica en insinuant que Roger est toujours vivant (même s'ils n'ont encore aucune raison de le croire). S'ils entreprennent d'écrire une histoire critique de l'expédition Carlyle, ils s'attireront éventuellement l'opposition de Miss Carlyle ou d'un de ses agents. Ils peuvent aussi essayer de s'infiltrer dans une réception ou une fête de charité où elle est invitée, se faire passer pour des hommes d'affaires et obtenir un rendez-vous pour discuter d'un contrat, se faire engager comme domestiques ou se lier d'amitié avec le personnel de maison. Ils peuvent aussi essayer de la guetter à la sortie de sa propriété, mais elle peut y rester enfermée pendant toute une semaine ; ses représentants et son téléphone sont là pour lui éviter tout déplacement d'affaires.

Il sera certainement très divertissant de voir les investigateurs réfléchir aux mille façons de faire la connaissance de cette belle et richissime jeune femme.



Erica Carlyle



Faites faire des jets de Crédit à des scores misérablement réduits ; mettez en scène de gros bras vêtus de smokings étriqués pour expulser les investigateurs des clubs privés où ils ne sont pas admis ; faites-les arrêter par la police sous une accusation farfelue ; faites-les suivre par les détectives privés des Carlyle. Miss Carlyle refuse de répondre à qui l'interroge par surprise dans un endroit public, et plus généralement à ceux qui ne lui ont pas été présentés dans les règles. Toutefois, si les investigateurs ont pu la préparer d'une manière ou d'une autre, ou s'ils réussissent un jet de Baratin à la moitié ou moins, ils ont une chance. Et si l'un d'eux imagine une introduction originale, cette chance augmente. Erica ne veut pas parler de son frère, mais elle change d'attitude si sa position ou son empire financier est menacé, ou même si quelque chose excite vraiment sa curiosité.

Sa propriété de Westchester se trouve sur le fleuve Hudson, à une demi-heure au nord de New York. Sur la route, les investigateurs entrevoient un instant la sinistre prison de Sing-Sing. La propriété Carlyle se compose d'un magnifique bâtiment à deux étages, posé au milieu de deux hectares de jardins magnifiques, le tout entouré d'une grille de 3 mètres 50 surmontée de fleurons acérés. Deux gardiens armés stationnent en permanence devant l'entrée, d'autres patrouillent régulièrement dans la propriété, avec des chiens. Un ou plusieurs gardes du corps accompagnent Erica dans tous ses déplacements à l'extérieur. Le personnel de maison est compétent, fidèle et abondant.

Un tel système de protection n'est pas inutile. Peu de temps après la pendaison à Nairobi des prétendus assassins de son frère, des membres du culte ont essayé de s'introduire dans la bibliothèque à la recherche d'objets terriblement importants pour eux (voir page suivante "La Bibliothèque"). Erica porte plainte contre toute personne surprise en train de s'infiltrer dans la propriété (50 % de chances d'être découvert toutes les 10 minutes passées à fouiner dans la maison), mais un jet réussi de Baratin pourrait l'en dissuader. Elle apprécie l'énergie et la clarté.

Le garde du corps d'Erica est un gaillard à la carrure impressionnante qui répond au nom de Joe Corey. Il porte un revolver cal. 45 digne de lui dans un holster portefeuille et un coup de poing américain caché dans sa manche gauche. En public, il reste toujours à ses côtés, prêt à repousser les importuns, journalistes et autres. Il était l'homme de main d'un caïd de la pègre qui eut le dessous lors d'une transaction avec Erica. Ce chef de gang a disparu juste avant que Joe prenne son poste auprès d'Erica.

L'homme de confiance d'Erica s'appelle Bradley Grey, un des associés du cabinet d'avocats-conseils Dustan, Whittleby & Grey, (New York, 57e Rue). Son nom apparaît fréquemment dans tous les articles de presse qui traitent de la prise de pouvoir d'Erica sur les entreprises Carlyle. La lecture de ces articles et une réussite d'Idée suggèrent l'importance de la relation qui les unit. Grey n'aimait pas Roger. Il ne savait rien de l'influence que M'Weru pouvait exercer sur lui. C'est un homme avisé, mais susceptible de paniquer s'il est pris à partie en public ou confronté à des nouvelles inquiétantes. S'il pense que les investigateurs ont quelque chose d'important à dire ou si, d'une manière ou d'une autre, ils parviennent à le convaincre, il organise un rendez-vous avec Erica, mais cela peut tout de même prendre une semaine ou presque.



Bradley Grey

ERICA CARLYLE,
26 ans, femme d'affaires millionnaire

FOR 8	CON 12	TAI 8	INT 17	POU 13
DEX 11	APP 16	ÉDU 16	SAN 65	PV 10

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Fleuret d'Escrime (non moucheté) 70 %, 1D6+1 + bd ; Revolver cal. 22 (dans son sac à main) 40 %, 1D6.

Compétences : Allemand 50 %, Anglais 85 %, Comptabilité 70 %, Conduire Automobile 35 %, Crédit 95 %, Droit 35 %, Français 45 %, Italien 60 %, Marchandage 75 %, Monter à Cheval 60 %, Nager 30 %, Persuasion 60 %, Psychologie 35 %.

JOE COREY, 37 ans, garde du corps d'Erica Carlyle

FOR 17	CON 15	TAI 16	INT 12	POU 8
DEX 14	APP 9	ÉDU 8	SAN 50	PV 15

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Batte de Base-Ball 65 %, 1D8 + bd ; Coup de Pied 75 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 85 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 75 %, 1D4 + bd ; Revolver cal. 45* (dans un holster sous le bras) 65 %, 1D10+2.

* Il garde toujours douze balles supplémentaires sur lui.

Compétences : Baratin 65 %, Conduire Automobile 95 %, Discrétion 50 %, Écouter 50 %, Esquiver 85 %, Marchandage 55 %, Mécanique 50 %, Psychologie 60 %, Sauter 65 %, Serrurerie 30 %, Trouver Objet Caché 55 %.

BRADLEY GREY, 41 ans, conseiller d'Erica Carlyle

FOR 9	CON 10	TAI 9	INT 17	POU 11
DEX 10	APP 14	ÉDU 18	SAN 45	PV 9

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 10 %, 1D6 ; Coup de Poing 10 %, 1D3.

Compétences : Baratin 50 %, Bibliothèque 70 %, Comptabilité 70 %, Conduire Automobile 30 %, Crédit 85 %, Droit 90 %, Français 60 %, Latin 25 %, Marchandage 50 %, Monter à Cheval 10 %, Psychologie 40 %, Yachting 10 %.

Ce que leur apprend Erica

Dès le départ, Erica savait que l'expédition africaine de Roger n'était pas simplement une lubie de plus. Elle percevait que quelque chose d'étrange fascinait et inquiétait son frère. Cette Négresse (c'est ainsi qu'elle désigne M'Weru) était à l'origine de l'obsession de Roger. À ses yeux, la passion que son frère éprouvait pour cette Noire démontrait dans quelle dépravation il était tombé. Dès que cette femme est entrée dans sa vie — Erica ne sait pas où il l'a rencontrée — Roger a commencé à faire d'étranges rêves dans lesquels quelque chose ou quelqu'un l'appelait et le poussait à agir. Roger se réveillait la nuit en hurlant mais refusait d'en parler avec quiconque.

Erica avait conseillé à son frère de consulter le Dr Huston qui était alors l'homme le plus en vue des cercles qu'elle fréquentait. Elle pense que Huston a incité Roger à monter cette expédition et elle s'en sent responsable, mais elle est par-dessus tout persuadée que c'est la Négresse qui a fait perdre le sens des réalités à son frère. À cette époque, il disparaissait plusieurs jours durant pour revenir l'œil rouge et fiévreux, expliquant seulement qu'il était allé à Harlem.

Roger disait de la Négresse qu'elle était une Reine, une Prêtresse qui détenait des secrets qu'il devait découvrir. Pendant un temps, Erica approuva cette idée d'expédition, pensant qu'une fois en Égypte, Roger comprendrait que la Négresse et ses contes n'étaient que superstitions et divagations. Elle ne connaissait ni le nom de M'Weru ni le culte auquel elle prétendait appartenir.

Erica est maintenant fermement convaincue que c'est M'Weru qui a fait basculer son frère dans la folie.

Ce qu'Erica sait des autres membres de l'expédition

Des investigateurs avisés l'interrogeront aussi sur les autres membres de l'expédition, mais Erica ne peut pas leur apprendre grand-chose.

- *Sir Aubrey Penhew* : Erica ne le connaissait pas et ne sait pas non plus pourquoi il participait à l'expédition. "Il avait peut-être besoin d'argent. C'était le cas de tous ceux qui entouraient Roger."

- *Dr Robert Huston* : Un homme attirant et envoûtant qu'Erica avait jugé extrêmement intelligent et sensible. Il a sans doute voulu accompagner Roger pour poursuivre son traitement.

- *Hypatia Masters* : Erica l'avait rencontrée plusieurs fois sans trop y faire attention. Roger est sorti quelquefois avec elle, mais rien de plus. C'était une bonne photographe et c'est peut-être la raison pour laquelle elle les a accompagnés.

- *Jack "Bronze" Brady* : Il était fanatiquement attaché à Roger qui lui vouait une confiance totale. Les avocats de Carlyle l'avaient blanchi d'une accusation de meurtre extrêmement convaincante. Roger était alors inscrit à l'USC (University of South California ; auparavant il avait été expulsé de Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic et Cornell).

La bibliothèque

En y repensant, Erica se souvient que peu de temps avant son départ pour l'Égypte, Roger relisait souvent les mêmes vieux livres. Elle a une fois feuilleté l'un d'eux (les *Manuscrits Pnakotiques*). Ce qu'elle y a lu l'a effrayée car ces textes semblaient justifier le comportement démentiel de son frère. Il avait mis tous ces livres en sûreté, dans un coffre caché dans la bibliothèque. Ce qu'il ne savait pas, c'est qu'Erica connaissait l'emplacement de ce coffre. Elle avait retrouvé la combinaison et noté celle-ci sur la page de garde d'un recueil de poèmes d'Edgar Poe. Ayant fait installer une chambre forte pratiquement invulnérable dans son bureau, elle n'a pas ouvert le coffre de Roger depuis le départ de ce dernier pour Londres.

Les investigateurs peuvent aussi apprendre l'existence de ces ouvrages grâce aux notes que Jackson Elias a déposées chez son éditeur Jonah Kensington. S'ils abordent directement le sujet avec Erica, elle prétend ne pas les connaître, craignant qu'ils ne représentent une valeur énorme pour des collectionneurs. Elle veut d'abord les faire évaluer (et se renseigner sur les investigateurs). S'ils essaient de s'approprier illégalement ces livres, ils vont devoir pénétrer dans la bibliothèque, découvrir l'emplacement secret du coffre et enfin réussir à l'ouvrir (FOR 60) — un travail passablement dangereux considérant le système de sécurité de la propriété. S'ils sont raisonnables, ils préféreront louer les services d'un perceur de coffre professionnel. Gardez un tel personnage sous la main, mais laissez les investigateurs en avoir l'idée.

Vous pouvez faciliter l'accès des investigateurs à la bibliothèque en les invitant à une grande réception donnée par Erica. Le jeu de rôle pourrait dominer une telle soirée où les investigateurs doivent réussir à s'éclipser discrètement dans la bibliothèque, en chasser d'éventuels invités avec politesse et naturel avant de verrouiller les portes et de passer aux choses sérieuses. Une telle série

La Vie d'un Dieu

extrait du journal manuscrit

de Montgomery Crompton

"Ses angles étaient magnifiques et fort étranges ; j'étais enchanté et ensorcelé par leur hideuse beauté et je pensais à ces fous du monde extérieur qui ne voyaient qu'une erreur dans l'agencement de ce lieu. Je riais de la gloire qu'ils manquaient. Quand les six lumières furent allumées et les grands mots prononcés, il arriva, nimbé de la grâce et la splendeur des Plans Supérieurs et je n'aspirais plus qu'à m'ouvrir les veines pour que ma vie se fonde dans son Être, et que je devienne, pour une part, un dieu !"

Aide de Jeu n° 19

d'exploits peut être très amusante. Alors qu'ils épluchent tous les livres, les investigateurs ont droit à des jets de Chance à la moitié toutes les 20 minutes. À la première réussite, ils trouvent le recueil de poèmes de Poe et découvrent la combinaison qui y est inscrite (D15, G14, D13, G12).

Avec ses fauteuils confortables, ses tables et lampes de lecture, ses cendriers, ses crachoirs, sa magnifique cheminée de fer style Haut Victorien et sa superbe table de billard en ardoise et teck, la bibliothèque constitue un décor somptueux pour les centaines d'ouvrages protégés par des panneaux vitrés qu'elle renferme. On trouve là les éditions complètes reliées en cuir de Trollope, Dickens, Bulwer-Lytton, Mrs Radcliffe, Francis Parkman, les premières œuvres de George Washington Cable et d'autres pères de la culture anglo-saxonne. Tout un rayon est consacré aux ouvrages d'occultisme, mais seules les magies les plus traditionnelles sont abordées. Sur le mur nord, une étagère entière est remplie de vieux travaux de référence anglais et français. Curieusement, c'est là qu'est rangé le gros recueil de poèmes de Poe — dans lequel Erica a noté la combinaison du coffre. Derrière lui, un petit panneau peut être tiré pour faire apparaître un bouton. Si on pousse ce bouton, toute l'étagère glisse de côté et découvre le coffre qui se trouve derrière. Quatre livres sont enfermés à l'intérieur :

LES MANUSCRITS PNAKOTIQUES : Une traduction anglaise ; +10 % en Mythe de Cthulhu. Perte de 1D8 points de SAN à la lecture ; multiplicateur de sort x 2.

PASSAGES CHOISIS DU LIVRE D'IVON : Texte d'études français écrit par Gaspard du Nord à partir de l'original latin, +6 % en Mythe de Cthulhu. Perte de 1D6 points de SAN ; multiplicateur de sort x 2. Il contient les sortilèges : Contacter Nodens et Roue de Brume d'Eibon.

LE PEUPLE DU MONOLITHE : En anglais, +3 % en Mythe de Cthulhu. Perte de 1D3 points de SAN ; ne contient aucun sort. Il s'agit cependant d'un volume très rare puisqu'il a été relié avec la peau d'un Chthonien. Donnez au lecteur une chance égale à son score en Mythe de Cthulhu de découvrir la chose.

LA VIE D'UN DIEU : En anglais, +4 % en Mythe de Cthulhu. Perte de 1D6 points de SAN ; ne contient aucun sort. Ce manuscrit est l'unique exemplaire du journal de Montgomery Crompton, un artiste anglais arrivé en Égypte en 1805 qui devait accéder à la prêtrise de la Fraternité du Pharaon Noir. Cet ouvrage est relié en peau humaine. Crompton était déjà irrémédiablement fou quand il écrivait ces pages qui décrivent une collection d'abominations commises au nom du Pharaon des Ténèbres. La salle du trône du Pharaon Noir y est mentionnée (*Aide de Jeu n° 19*)

Ce sanctuaire secret de Nyarlathotep est situé dans le chaperon de la Pyramide Inclinée de Dhashûr en Égypte. Si les investigateurs lisent ce passage et visitent plus tard les lieux, rappelez-leur cette description. Lorsque Crompton fait référence au Pharaon Noir ou au Pharaon des Ténèbres, il s'agit, bien sûr, de Nyarlathotep.

Le journal contient aussi des descriptions complaisantes de meurtres, sacrifices, etc. À chaque fois, on retrouve les mêmes gourdins piqués d'une pointe utilisés pour les meurtres rituels.

Vous pouvez décider de retenir certains renseignements contenus dans *La Vie d'un Dieu* jusqu'à ce que les investigateurs arrivent à Londres ou en Égypte, pour les leur présenter alors comme quelque chose dont ils découvrent seulement la véritable signification (quand, par exemple, ils se trouvent confrontés à un gourdin piqué d'une pointe).

Jonah Kensington

Kensington est le propriétaire et directeur de Prospero Press, une maison d'édition spécialisée dans l'occultisme et le fantastique. Ses bureaux sont sur Lexington Avenue, près de la 35e Rue. Cette modeste maison ne recherche pas le best-seller — un concept encore à naître — mais plutôt des ouvrages dignes d'être publiés, des livres qui intéresseront un public choisi dans chaque génération future. Les investigateurs peuvent prendre rendez-vous ou arriver à l'improviste ; Prospero Press accueille chaleureusement les visiteurs. Kensington était l'ami d'Elias ainsi que son éditeur attitré ; il discute volontiers avec ceux qui enquêtent sur sa mort. Vous pouvez décider que l'investigateur ami d'Elias connaît déjà Kensington.


Jonah Kensington

Pour Kensington, la théorie policière selon laquelle Elias aurait été tué par un culte secret est tout à fait vraisemblable. Elias a toujours été attiré par les cultes meurtriers. Kensington suppose qu'un vieil ennemi est enfin venu à bout de l'intrépide écrivain ou que sa dernière enquête était bien plus importante (et dangereuse) qu'il ne l'imaginait. Elias était persuadé que l'expédition Carlyle avait été exterminée par un culte mais que tous ses membres n'étaient pas morts. Si on lui demande des explications, Kensington appelle sa secrétaire et se fait apporter la correspondance d'Elias. Puis il lit la lettre suivante.

Aide de Jeu n° 20. Une lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington (page suivante).

Utilité du document : Apporte des renseignements supplémentaires sur la personnalité d'Elias et ses intentions ; indique clairement que certains membres de l'expédition Carlyle pourraient être encore vivants et qu'Elias a découvert des informations en contradiction avec les témoignages enregistrés pendant l'instruction du procès kenyan.

Kensington a reçu les notes d'Elias, puis un télégramme (de Hong Kong) demandant une avance qu'il fit câbler sur l'heure. Elias n'a ensuite plus donné de nouvelles jusqu'au mois dernier (le 16 décembre 1924) quand il a télégraphié de Londres. Son télégramme laissait transparaître une excitation intense, voire de l'exaltation. Il racontait être allé en Chine, en Afrique, bien sûr, et à Londres où il avait découvert de nombreux renseignements en quelques jours. Il disait avoir assisté à l'inimaginable et mentionnait une machination monstrueuse qui allait frapper la planète entière. Tout devait suivre un calendrier précis et il lui restait à trouver les dernières pièces du puzzle ; il ne voulait ou ne pouvait en dire plus. Il terminait son télégramme en annonçant qu'il serait bientôt à New York. Il devait embarquer sur le cargo *Phalaropé* le lendemain matin.

Quand Elias est arrivé à New York quelques jours après, il lui a laissé encore d'autres notes. Elles étaient si ahurissantes et morcelées que Jonah ne savait que penser. Elias avait-il perdu la raison ? Avait-il besoin de six mois de maison de repos ou avait-il si peu confiance en quiconque qu'il préférait garder toutes ses données en tête ? Kensington ne montre pas volontiers ces documents aux investigateurs. Il pense que leur nature particulière peut faire douter de la santé mentale d'Elias comme de son intégrité d'auteur ; Prospero Press a une réputation à défendre. Il laisse peut-être un personnage qui n'est ni écrivain ni éditeur lire ces notes ; sa gêne vis-à-vis d'Elias est d'abord professionnelle. Les investigateurs peuvent aussi décider

Nairobi, le 8 août 1924

Cher Jonah,

Scoop à l'horizon ! Il est possible que tous les membres de l'expédition Carlyle ne soient pas morts. J'ai une piste. Les autorités locales démentent toute implication d'un culte, mais les autochtones chantent une autre chanson. Tu n'en croirais pas tes oreilles ! Les notes que je t'envoie devraient te faire saliver ! Cette histoire pourrait faire notre fortune !

Baisers sanglants.

J.

P.S. Je vais avoir besoin d'une avance pour poursuivre mes recherches. Je te contacterai.

Aide de Jeu n° 20

de voler ces documents (rangés dans le dossier correspondance d'Elias). Cela ne devrait pas poser de problèmes. Les bâtiments ne sont pas surveillés ; écrivains et rédacteurs entrent, sortent et travaillent à toute heure.

Kensington explique qu'il a toujours pensé que les ouvrages d'Elias exposaient leur auteur à bien trop de dangers, mais il n'est jamais parvenu à le convaincre de s'impliquer un peu moins dans ses recherches. La mort de son ami l'attriste beaucoup. Si le rendez-vous a lieu le lendemain ou le surlendemain du meurtre, Kensington prévient les investigateurs de l'heure et du lieu des obsèques (s'il les trouve sympathiques, il pourrait offrir jusqu'à 1 000 $ pour financer leur enquête). S'il comprend que les investigateurs risquent de se rendre à Londres, il leur donne deux noms : Mickey Mahoney, le rédacteur en chef du *Scoop*, et James Barrington, inspecteur à Scotland Yard (Elias, se souvient-il, avait mentionné ces deux hommes).

La Langue Sanglante ignore que Kensington est en possession des notes d'Elias, même si cela paraît évident par simple déduction. Si la chose est découverte, Kensington est tué et les notes détruites. Ce qui pourrait facilement se produire si les investigateurs mentionnent Kensington à un adepte du culte, Edward Gavigan à Londres par exemple.

Aide de Jeu n° 21. Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi. De simples feuilles de papier blanc couvertes de l'écriture nette d'Elias (sur une seule face). Jonah Kensington a organisé l'ensemble en liasses maintenues par des trombones.

Utilité du document : La première liasse est arrivée de Nairobi par la poste. Les notes sont raisonnablement claires, mais étonnamment dépourvues de toute conclusion, lien logique ou orientation bien définie. L'écriture est ferme et nette. Elias reste très allusif et il apparaît vite que les investigateurs vont devoir se rendre au Kenya pour mettre les choses au clair. Les notes sont donc représentées dans l'Aide de Jeu par des résumés qui doivent suggérer aux joueurs pistes et directions de recherche sans leur apporter de conclusions véritables.

Aide de Jeu n° 22. Notes écrites par Jackson Elias à Londres.

Ce sont ces notes qui ont inquiété Jonah Kensington. Les feuilles sont pliées et brochées pour former un petit volume in-quarto d'une quarantaine de pages. Il arrive qu'une page, ou même une douzaine de pages, soit vierge, qu'un seul mot se répète sur plusieurs pages. L'écriture est agitée, nerveuse presque.

Utilité du document : L'ensemble est d'évidence de la main d'Elias. Voilà tout ce qui peut en être déchiffré.

"Bien des noms, bien des formes, pour la même chose et le même but... Besoin d'aide... Trop important, trop effroyable. Ces rêves... les mêmes que Carlyle ? Voir les dossiers de ce psychanalyste... Tous vivants ! Ils vont ouvrir le Portail. Pourquoi ?... le pouvoir et le danger sont donc bien réels. Ils... tous ces ruisselets... Les livres sont dans le coffre de Carlyle... À ma recherche. L'océan me protégera-t-il ? Oh non ! Ce n'est pas le moment d'abandonner. Je dois prévenir... convaincre les lecteurs. Faut-il hurler à l'aide ? Hurlons ensemble..."

Ces notes sont reproduites dans l'Aide de Jeu n° 22 (page 32). Vous êtes libre d'aider ou non les joueurs à déchiffrer l'écriture paniquée d'Elias.

JONAH KENSINGTON, 48 ans, directeur et propriétaire de Prospero Press

FOR 10	CON 12	TAI 10	INT 15	POU 10
DEX 6	APP 13	ÉDU 14	SAN 75	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Stylo rouge de correcteur, sans valeur au combat.

Compétences : Anglais 90 %, Anthropologie 25 %, Bibliothèque 50 %, Comptabilité 60 %, Conduire Automobile 25 %, Crédit 55 %, Français 65 %, Grec 54 %, Histoire 67 %, Latin 33 %, Lire avec Précision 88 %, Marchandage 35 %, Occultisme 50 %, Photographie 20 %, Psychologie 75 %.

Miriam Atwright

Si les investigateurs contactent Miriam Atwright, en personne ou au téléphone, elle leur apprend qu'Elias souhaitait consulter *Les Sectes Secrètes d'Afrique*, un ouvrage qui a mystérieusement disparu de la bibliothèque quelques mois plus tôt. Par "mystérieusement", elle entend qu'un beau jour il s'est tout simplement volatilisé. "Il régnait une odeur innommable dans la bibliothèque le jour où ce livre sur les sectes a disparu." Miriam éprouvait beaucoup d'admiration pour Jackson Elias et elle apporte volontiers son aide aux investigateurs s'ils la lui demandent. Sa bibliothèque permet éventuellement d'identifier la rune gravée sur le front de l'écrivain. C'est une rune très ancienne, généralement associée au surgeon d'un culte chassé d'Égypte à l'époque pharaonique. Miriam peut faire cette recherche à ses moments perdus – une semaine – ou bien aider un des investigateurs qui en vient alors à bout en 12 heures. Les recherches pointent vers un culte kenyan consacré au Dieu de la Langue Sanglante. Il n'apparaît pas qu'il s'agit d'un des avatars de Nyarlathotep, mais les investigateurs s'en apercevront s'ils lisent les *Fragments de G'harne*. La Fondation Penhew (à Londres) en détient un exemplaire en parfait état.



Miriam Atwright

Le professeur Anthony Cowles

La plupart des jeunes gens d'Arkham sont hypnotisés par l'allure et la silhouette gracieuse de la fille du professeur Cowles, la charmante Ewa, et peuvent indiquer précisément l'adresse du pavillon de son père sur Pickman (entre West et Garrison), de son bureau dans le Bâtiment des Arts Libéraux ou de son restaurant préféré (Grafton Diner, près de la gare Boston et Maine). Aucun d'entre eux n'a de raison de s'intéresser à lui. Les voies classiques d'approche, téléphone, lettre, télégramme ou même le courrier interne permettent de le joindre plus lentement, mais les investigateurs parviendront à contacter cet érudit en moins de vingt-quatre heures.

Le professeur se montre amical et ouvert. Il ne sait malheureusement pas grand-chose. Il n'a jamais rencontré Jackson Elias et ne connaît rien de sa vie. Il a lu plusieurs de ses livres – ceux qui s'intéressent à la Polynésie et la Nouvelle-Zélande – et se rappelle quelques détails de ces ouvrages si on lui cite les titres.

Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi

De simples feuilles de papier blanc couvertes sur une seule face par l'écriture d'Elias. Jonah Kensington a classé l'ensemble en différentes liasses maintenues par des trombones. Les notes sont relativement claires mais étonnamment dépourvues de toute conclusion, lien logique ou orientations bien définie. L'écriture est ferme et nette.

LA PREMIÈRE liasse décrit les multiples bureaux, personnalités officielles et tribus qu'Elias a visités en quête de renseignements sur les cultes et leurs rituels. Rien de très concluant. Elias repousse pourtant la version officielle du massacre de l'expédition Carlyle.

LA DEUXIÈME liasse retrace le voyage d'Elias sur les lieux du massacre. Il souligne l'absence de toute vie animale ou végétale à cet endroit et note que toutes les tribus environnantes évitent ce lieu qui serait maudit par le Dieu du Vent Noir vivant au sommet de la montagne.

LA TROISIÈME liasse résume l'interview de Johnstone Kenyatta. Ce dernier prétend que le culte de la Langue Sanglante a pu massacrer les membres de l'expédition Carlyle. Ce culte serait installé dans les montagnes et sa grande prêtresse serait une partie de la Montagne du Vent Noir. Elias affiche un scepticisme poli, mais Kenyatta insiste sur ce point. Une collection de citations montre à quel point les tribus locales craignent et haïssent la Langue Sanglante, un culte contre lequel les magies tribales restent impuissantes et dont le dieu n'est pas originaire d'Afrique.

LA QUATRIÈME liasse recoupe l'interview de Kenyatta. Elias se fait confirmer l'existence de la Langue Sanglante par plusieurs sources, mais n'obtient pas mieux que des ouï-dire. On parle, entre autres, de rapts d'enfants destinés aux sacrifices et de grandes créatures ailées qui descendent de la Montagne du Vent Noir pour capturer des victimes. Le culte adore un dieu inconnu des ethnologues qui ne correspond à aucun modèle traditionnel africain. Elias cite en particulier "Sam Mariga, gare".

LA CINQUIÈME section ne comprend qu'une seule feuille. C'est une sorte de pense-bête où Elias note que l'itinéraire égyptien de l'expédition Carlyle mérite d'être soigneusement étudié. Il pense que le détour kenyan du groupe trouve son explication sur les bords du Nil.

LA SIXIÈME liasse contient la longue interview du Lt. Mark Selkirk. C'est lui et ses hommes qui ont découvert les restes du massacre. En poste au Kenya depuis la dernière guerre, Selkirk a été frappé par l'état de conservation des cadavres. Les dépouilles étaient à peine marquées par leur long séjour à l'air libre — "comme si la pourriture elle-même n'avait pas voulu s'approcher de cet endroit". Les cadavres avaient été systématiquement mis en pièces — un travail de bête sauvage — mais le lieutenant ne connaît aucun animal capable d'un tel acharnement. "Inimaginable. Inexplicable." Selkirk pense, lui aussi, que les Nandis pourraient avoir joué un rôle dans cette affaire, mais il soupçonne que les preuves présentées contre les "meneurs" ont été fabriquées de toutes pièces. "Ce ne serait pas la première fois." Selkirk confirme qu'aucun corps de race blanche n'a été découvert sur place ; cet endroit désolé ne contenait que les restes des porteurs noirs.

LA SEPTIÈME section tient aussi sur une seule feuille. Au Victoria Bar à Nairobi, Elias fait connaissance avec Nelson. Ce mercenaire travaillait pour les Italiens sur la frontière Somalie-Abyssinie. Il s'est enfui au Kenya après avoir trahi ses employeurs. Il affirme avoir vu Jack Brady, bien vivant, à Hong Kong, moins de deux ans (mars 1923) avant le voyage d'Elias au Kenya, longtemps après que la justice kenyane eut déclaré morts les membres de l'expédition Carlyle. Réservé et taciturne, Brady s'était tout de même montré amical. Nelson n'avait pas cherché à en savoir plus. C'est cette déclaration qui incite Elias à penser que d'autres membres de l'expédition pourraient être encore en vie.

LA HUITIÈME liasse prépare la structure du livre à venir, mais le contenu est assez anodin, avec des notes telles que "dire ce qui est arrivé" ou "expliquer pourquoi".

Aide de Jeu n° 21

Cowles collectionne les récits d'événements étranges, un hobby qui lui a souvent valu les critiques de ses pairs. Il croit à la sorcellerie et garde l'esprit ouvert en ce qui concerne les monstres et cités souterraines, même s'il exige toujours des preuves. C'est un homme fort et excentrique, doté d'une remarquable barbe rousse. Vous pouvez présenter la jolie Ewa, mais elle ne joue aucun rôle particulier dans cette campagne et son portrait n'est pas fourni.

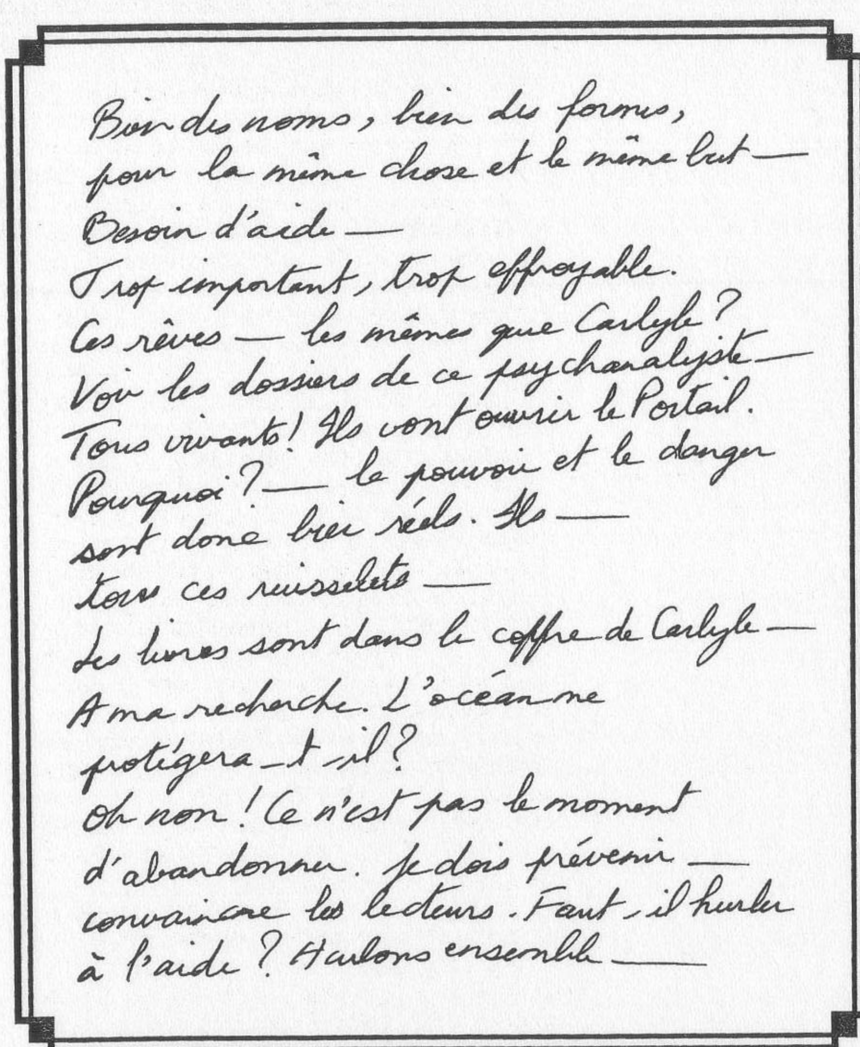
Prof. ANTHONY DIMSDALE Cowles, 46 ans, professeur d'anthropologie

FOR 10	CON 12	TAI 11	INT 17	POU 14
DEX 11	APP 12	ÉDU 18	SAN 78	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Poing 35 %, 1D3 ; Fusil de Chasse à Pompe cal. 20 2D6/1D6/1D3.

Compétences : Anglais 90 %, Anthropologie 60 %, Archéologie 45 %, Art Oratoire 60 %, Baratin 55 %, Bibliothèque 80 %, Conduire Automobile 50 %, Connaissance Aborigène 65 %, Crédit 50 %, Cultures Polynésiennes 35 %, Droit 15 %, Écouter 50 %, Esquiver 35 %, Grec 35 %, Histoire 35 %, Histoire Naturelle 30 %, Latin 20 %, Marchandage 25 %, Monter à Cheval 25 %, Mythe de Cthulhu 03 %, Nager 30 %, Occultisme 15 %, Persuasion 45 %, Pidgin 10 %, Psychologie 45 %, Trouver Objet Caché 30 %.



Bien des noms, bien des formes,
pour la même chose et le même but —
Besoin d'aide —
Trop important, trop effrayable.
Ces rêves — les mêmes que Carlyle ?
Voir les dossiers de ce psychanalyste —
Tous vivants ! Ils vont ouvrir le Portail.
Pourquoi ? — le pouvoir et le danger
sont donc bien réels. Ils —
tous ces ruisselets —
Les livres sont dans le coffre de Carlyle —
A ma recherche. L'océan ne
protégera-t-il ?
Oh non ! Ce n'est pas le moment
d'abandonner. Je dois prévenir —
convaincre les lecteurs. Faut-il hurler
à l'aide ? Hurlons ensemble —

Aide de Jeu n° 22

Miss EWA SEAWARD COWLES, 20 ans, étudiante et fille respectueuse

FOR 13	CON 14	TAI 10	INT 16	POU 14
DEX 15	APP 18	ÉDU 16	SAN 80	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 40 %, 1D6 ; Coup de Poing 55 %, 1D3 ; Revolver cal. 45 40 %, 1D10+2

Compétences : Anglais 90 %, Anthropologie 40 %, Arabe 15 %, Archéologie 20 %, Arts Martiaux 50 %, Astronomie 20 %, Baratin 35 %, Bibliothèque 30 %, Conduire Automobile 30 %, Crédit 40 %, Cultures Polynésiennes 70 %, Écouter 45 %, Esquiver 45 %, Grimper 50 %, Marchandage 25 %, Médecine 20 %, Monter à Cheval 70 %, Photographie 25 %, Pidgin 20 %, Sauter 40 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Une ou deux questions peuvent faire discourir cet homme volubile pendant une heure. Une touche de flatterie ou de Baratin suffit à le lancer dans un résumé de sa récente conférence à l'université de New York.

Aide de Jeu n° 23. Les principaux points de la récente conférence sur l'anthropologie faite à l'université de New York.

Utilité du document : Il établit l'existence passée d'un culte de la Chauve-Souris en Australie, et lie ce culte au Mythe de Cthulhu.

Le professeur a entendu parler de Cthulhu et de R'lyeh, et a découvert des correspondances troublantes entre les contes de la Chauve-Souris des Sables et Cthulhu. Certaines légendes polynésiennes très différentes comportent les mêmes parallèles. Cowles a lu les *Écrits de Ponape*, "un ouvrage des plus troublants et des plus écœurants". Malheureusement, l'exemplaire des *Écrits de Ponape* de l'université de Sydney a été prêté à un John Scott de Boston, qui ne l'a jamais rendu. (John Scott est un personnage malveillant qui apparaît dans la première des campagnes pour *L'Appel de Cthulhu, Les Ombres de Yog-Sothoth*.)

Bien qu'il soit curieux de tout et ne manque pas de courage, Cowles doit penser à sa carrière et respecter son engagement actuel. Ni lui ni sa fille ne peuvent consacrer de longues heures à seconder les investigateurs ou se joindre à eux dans leurs investigations. Tous deux sont fiables et constituent un bon contact aux États-Unis si les investigateurs ont besoin d'aide pendant qu'ils sont à l'étranger. Leur Crédit est plus élevé à Sydney qu'à Arkham.

Les Cowles vont retourner à Sydney dans sept mois, avant la fin de cette campagne, et sont donc susceptibles de participer au chapitre australien. David Dodge, un professeur, s'occupe de leur maison et il pourrait participer plus utilement encore à une expédition dans le désert.

Depuis la mort de sa femme, Cowles se montre terriblement protecteur envers sa fille ; bien qu'Ewa comprenne cette attitude, elle commence à la trouver pesante. Elle a décidé de quitter la maison paternelle à 21 ans, en acceptant tout poste d'enseignant qu'elle pourra trouver. Les deux s'aiment beaucoup et réagiront avec violence à une attaque éventuelle sur l'autre.

Emerson Imports

La compagnie est domiciliée dans un bâtiment long et étroit, avec des quais de chargement aux deux extrémités. C'est un entrepôt où s'empilent les marchandises mais une petite série de bureaux occupe le volume supérieur de la façade. Arthur Emerson, la cinquantaine, se souvient de la visite de Jackson Elias et présente ses condoléances lorsqu'il apprend sa mort. Elias faisait le tour des importateurs ; il s'intéressait aux échanges avec Mombasa. Emerson se trouve être l'agent américain d'un exportateur de Mombasa, Ahja Singh. Le seul client de ce dernier est la Boutique Ju-Ju, située au 1, Ransom Court à New York. Emerson est certain qu'Elias avait l'intention de s'y rendre. Il donne volontiers le nom du propriétaire, Silas N'Kwane, et son opinion sur ces gens, des "négros étrangers mauvais comme la peste". Il avait dit la même chose à Elias. Si vous le désirez, Emerson prévient la police, après le départ de l'équipe. Il parle de la visite d'Elias, de ses intentions et de celles des investigateurs. Voir "La Boutique de l'Horreur", page 37, pour plus de détails sur la Boutique Ju-Ju.

Les principaux points de la conférence du professeur Cowles

UN. Il existait autrefois un culte de la Chauve-Souris parmi les tribus aborigènes d'Australie. Il était connu dans tout le continent, et son dieu était aussi appelé Père de Toutes les Chauves-Souris. Les adeptes croyaient que les sacrifices humains les rendraient dignes d'une apparition du Père de Toutes les Chauves-Souris. Cette apparition serait nécessairement suivie de la conquête de tous les hommes. Les victimes sacrificielles étaient battues par des rangées d'adorateurs armés de gourdins hérissés de dents acérées de chauves-souris. Celles-ci étaient enduites d'une substance tirée de chauves-souris enragées. Le poison agissait rapidement et les victimes devenaient folles avant de mourir. Les chefs du culte auraient eu la capacité de se transformer en serpents à ailes de chauve-souris, ce qui leur permettait d'enlever des victimes dans tout le pays.

Cowles croit que ce culte s'est éteint ou endormi il y a des centaines d'années. Mais son existence passée l'a incité à lire les livres de Jackson Elias sur les cultes actuels.

DEUX. Un cycle de chansons aborigènes mentionne un lieu où des êtres immenses se rassemblaient, quelque part dans l'ouest de l'Australie. D'après ces chants, ces dieux qui n'avaient rien d'humain construisirent de grands murs dortoirs et creusèrent de grandes cavernes. Mais des vents vivants renversèrent les dieux et en triomphèrent, détruisant leur camp. Cet événement ouvrit la voie au Père de Toutes les Chauves-Souris, qui pénétra dans le pays et gagna en puissance.

TROIS. Cowles montre aux investigateurs une série de plaques photographiques de verre surexposées. Chacune d'elles représente quelques hommes en sueur à côté d'énormes blocs de pierre, tout piquetés et rongés, mais visiblement taillés et sculptés à des fins architecturales. Certains semblent ornés de sculptures à peine visibles. Les monticules de sable sont omniprésents. Cowles ne dispose plus du document, mais il indique que celui qui a fait cette découverte, un certain Arthur MacWhirr de Port Hedland, tenait un journal dans lequel il a rapporté plusieurs attaques d'aborigènes contre son équipe. MacWhirr aurait noté que certaines victimes étaient mortes de centaines de petites piqûres, ce qui évoque l'antique culte de la Chauve-Souris.

QUATRE. Cowles narre une légende qu'il a entendue dans les environs de la Mer d'Arafura, dans le nord de l'Australie. Dans ce conte, la Chauve-Souris des Sables, ou Père de Toutes les Chauves-Souris, s'est opposée au Serpent Arc-en-Ciel, déification aborigène de l'eau et protecteur de la vie. Le Serpent Arc-en-Ciel réussit à attirer et piéger la Chauve-Souris des Sables et son clan dans des profondeurs aqueuses. Là, la prisonnière ne peut que se lamenter de ne pouvoir nuire à quiconque.

Aide de Jeu n° 23



Les têtes d'affiche de l'expédition Carlyle

Les investigateurs devraient fouiller le passé des principaux membres de l'expédition Carlyle. Quelques surprises les attendent.

Ils étaient au nombre de cinq : Roger Carlyle, le Dr Robert Huston, Hypatia Masters, Sir Aubrey Penhew et Jack Brady. Les paragraphes qui suivent résument les informations que les investigateurs obtiennent facilement ou qu'ils connaissent déjà. Vous pouvez photocopier ces résumés pour les remettre aux joueurs, mais ils ont plutôt été conçus pour votre propre usage, les informations qu'ils contiennent pouvant apparaître lors de diverses rencontres, Erica Carlyle, la police, etc. Des recherches plus approfondies apportent plus de détails mais n'éclaircissent pas le mystère. Au niveau purement biographique, toutes les recherches concernant ces cinq personnages ne révèlent pas de différences flagrantes entre image publique et vie privée. Vérifiez que vos joueurs comprennent bien à quel point les données écrites sont rares à cette époque. Les citoyens n'ont pas à être fichés (cette noble idée va être terriblement mise à mal par la Seconde Guerre Mondiale et surtout par la guerre froide). Pour souligner le fait, faites dépendre leurs recherches de leurs rencontres et interviews, pas de leurs compétences en Bibliothèque.

Roger Vane Worthington Carlyle

Pas de casier judiciaire, pas de service militaire. Enfant millionnaire négligé par son père, Carlyle cherche désespérément à attirer l'attention.

À 17 ans, ses avocats lui évitent un procès en reconnaissance de paternité. À 18 ans, il est soigné à plusieurs reprises contre l'alcoolisme, puis de nouveau à 20 ans. Miraculeusement, il obtient son diplôme à Groton, mais plusieurs grandes universités (Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic, Cornell et USC) vont exiger sa démission durant les trois années suivantes. Lorsque ses parents décèdent dans un accident de voiture, Carlyle semble se reprendre une année, à la grande joie de ses amis, proches et employés. Mais il replonge dans sa vie dissolue lorsque sa sœur, plus dynamique (et qui n'a pas négligé ses études) montre une meilleure maîtrise des affaires familiales.

Son manque total de personnalité se trouve confirmé lorsqu'il tombe sous l'influence de cette étrange femme originaire d'Afrique Orientale, une prétendue poétesse dont le nom de plume est Anastasia Bunay. Des rumeurs de débauche et pires encore commencent à circuler chez la police, les journalistes et tous ceux qui s'intéressent à l'envers du décor. Carlyle se met alors à lourdement ponctionner les compagnies familiales, malgré les critiques violentes de sa sœur et de ses directeurs. Ayant toujours offert l'image d'un homme franc et sympathique, il devient la coqueluche des nuits new-yorkaises. Dans les mois qui précèdent son départ pour l'Égypte, il montre plus de réserve et de sérieux. Cette maturité apparente ne l'incite pourtant pas à éclairer ses proches sur les buts de cette expédition.

Le premier Carlyle, Abner Vane Carel, est déporté en Virginie en 1714 pour "activités pernicieuses et désespérées", des activités que les juges du Derbyshire n'ont pas autrement précisées. Abner est le fils illégitime et renié d'un aristocrate des Midlands. Son fils, Ephraim, s'installe, lui, en Nouvelle-Angleterre et adopte le nom de "Carlyle" jugé plus distingué. Ses investissements dans le bois et les textiles sont à la base de la fortune familiale. Celle-ci va se grossir d'énormes bénéfices pendant la Guerre de Sécession et devenir l'empire financier qu'elle est à l'heure actuelle grâce à un demi-siècle de gestion inspirée.

Dr Robert Ellington Huston

Pas de casier judiciaire, pas de service militaire. Huston est le plus jeune des trois fils d'un médecin de Chicago qui avait appartenu, dans sa jeunesse, au mouvement utopiste des plaines et à diverses sectes. Robert Huston obtient son doctorat avec mention à Johns Hopkins, mais après trois années, il abandonne son cabinet spécialisé dans les maladies circulatoires (et sa femme) pour étudier à Vienne avec Freud et Jung. C'est un des premiers Américains à suivre ces études ésotériques et controversées, qui donnent une telle importance au comportement sexuel qu'aucune personne bien élevée ne peut en discuter. Sa réputation sulfureuse, ses manières élégantes et son humour sardonique lui ouvrent bien des portes à son retour à New York où son cabinet de psychanalyse vise d'emblée la clientèle la plus fortunée. Huston connaît une véritable célébrité ; on murmure que ses tarifs atteignent les 50-60 $ la séance à une époque où un professeur d'université ne peut espérer gagner que 4 000 $ par an. Les femmes le trouvent séduisant, élégant, intelligent et perceptif. Ses patients appartiennent à la haute société et Roger Carlyle est du nombre.

Si Huston accompagne Roger Carlyle dans son expédition, c'est, selon toute apparence, afin de poursuivre le traitement, mais il vient, en fait, de rompre avec sa maîtresse (Imelda Bosch) qui s'est alors suicidée. La dame étant une de ses clientes, l'affaire aurait pu ruiner sa carrière si Roger Carlyle ne s'était employé à l'étouffer en échange de la participation de Huston à l'expédition. Certaines rumeurs prétendent aussi que Roger Carlyle préférait ne pas laisser Huston à New York quand lui-même se trouvait en Égypte : l'éthique médicale n'aurait peut-être pas été une garantie suffisante contre les révélations fracassantes.

Après son décès officiel, les dossiers de Huston ont été envoyés au Bureau des Affaires Médicales. Les journaux ont évoqué certaines controverses à leur sujet. Si les investigateurs se renseignent, ils apprennent qu'ils n'ont pas encore été détruits, personne ne voulant en assumer la responsabilité. Ils contiennent bien toutes les notes concernant Roger Carlyle.

Les dossiers du Dr Huston

Au Bureau des Affaires Médicales, les fiches du Dr Huston ont été soigneusement emballées, étiquetées et entreposées dans une pièce adjacente au secrétariat. L'arrêt de la Cour a finalement décidé que ces dossiers étaient de nature médicale, bien que de vieux médecins se soient pendant longtemps opposés à cette décision. Ce sont donc maintenant des dossiers confidentiels : seuls les héritiers de Huston, les patients concernés ou un médecin poursuivant des recherches autorisées peuvent légitimement y accéder. Le secrétaire du Bureau, Mr. Adrian Ferris, contrôle l'accès à ces dossiers et ne s'en laisse pas compter. Le Baratin ne marche pas avec lui, mais un médecin de l'État de New York pourrait le faire fléchir par une réussite de Crédit.

Les bureaux des Affaires Médicales sont situés sur Park Avenue, 61e Rue. Il y a toujours un garde en faction dans le vestibule ; un vigile fait le tour des bureaux toutes les heures entre 6 et 18 heures. Les bureaux qui nous intéressent constituent la suite 1002.

Les fiches ne contiennent pas grand-chose en rapport avec l'affaire. Une réussite d'Idée suggère à l'investigateur qui les lit que plus Huston en savait sur Carlyle, moins il voulait en écrire. Vous êtes libre d'y inclure d'autres renseignements, comme le suicide d'Imelda Bosch.

Le dossier Erica Carlyle

Contrairement au dossier Roger Carlyle, celui d'Erica ne mérite pas un Aide de Jeu. Il concerne seulement quelques consultations anodines pour lesquelles Huston a obtenu des honoraires scandaleux (90 $ la séance). Huston note qu'elle semble préoccupée par ses rapports avec son frère Roger, mais qu'elle possède une personnalité remarquablement affirmée. Il ajoute même qu'il a rarement eu l'occasion de voir une telle capacité d'adaptation à la tourmente de la vie. Il lui a suggéré de lui envoyer Roger.

Le dossier Roger Carlyle

Aide de Jeu n° 24. C'est un simple dossier intitulé Carlyle, Roger V.W. Il contient les notes correspondant à une vingtaine d'entretiens répartis sur un an (voir page suivante).

Utilité du document : La meilleure source possible en ce qui concerne l'état d'esprit de Roger Carlyle avant qu'il embarque pour Londres et Le Caire.

Sir Aubrey Penhew, Vicomte Pevensey

Lieutenant aux Yorkshire Guards en 1901-1902, officier des Renseignements Militaires Britanniques en 1915-1916, il est promu colonel avant qu'une blessure l'écarte du service. Son casier judiciaire ne mentionne qu'un incident mineur : en 1898, Penhew a dérobé le casque d'un policier à Oxford. Toute son existence publique peut être suivie en feuilletant les pages du *Who's Who* et du *Burke's Peerage*. La noblesse des Penhew remonte à Guillaume le Conquérant qui fit attribuer à Sir Boris Penhew de nombreuses terres dans l'ouest de l'Angleterre. Les Penhew ont engendré le nombre habituel de brebis galeuses et de vauriens, mais à l'exception d'un Sir Blaize décapité pour trahison et sorcellerie (un crime qui a failli coûter ses titres et propriétés à la lignée), leur prestige et leur fortune n'ont pas connu d'éclipses ces huit derniers siècles.

Diplômé d'Oxford avec mention, Sir Aubrey passe les années suivantes en Égypte parmi les merveilles alors méconnues du Haut Nil. Il cartographie les sites et réalise des fouilles archéologiques exploratoires. Sa biographie officielle le décrit comme le fondateur de plusieurs branches importantes de l'égyptologie, un précurseur à qui l'on doit plusieurs découvertes archéologiques majeures, à Dhashûr tout particulièrement. D'autre part, la Fondation Penhew, créée par Sir Aubrey, a financé nombre de recherches d'importance, tant à Londres qu'à l'étranger, ainsi que la formation de beaucoup d'étudiants brillants mais désargentés.

Sir Aubrey possède diverses demeures somptueuses et hôtels particuliers dans les Cotswold, à Londres, Monaco, Alexandrie (Égypte), Paris, Rome et Athènes. Sa fortune est incontestable et se serait encore accrue pendant la dernière guerre d'énormes bénéfices enregistrés par ses compagnies américaines.

C'est une figure publique, mais sa vie privée reste un mystère. Il est célibataire, sans famille ni héritier autre que la Fondation Penhew. Ses confrères égyptologues le tiennent en haute estime.

Miss Hypatia Celestine Masters

Pas de casier judiciaire. Miss Masters est l'héritière des sociétés d'armement Masters qui ont vu leur sombre passé dénoncé par *Les Maîtres de la Corruption*, le livre à scandale de Nikolai Steinburg.

Aldington, le grand-père de Miss Masters, avait conservé et augmenté son héritage en laissant différents administrateurs prendre la plupart des décisions (qui s'avéreront systématiquement judicieuses et lucratives). George, son père, va suivre cet exemple et consacrer l'essentiel de son temps à sa fille. Hypatia fréquente plusieurs universités suisses et françaises et fait preuve d'un réel talent pour les langues. Elle se passionne avant tout pour la photographie. Plusieurs de ses expositions remportent un vif succès auprès de la critique et attirent de nombreux visiteurs. Des aspirations rebelles expliquent sans doute une liaison imprudente avec un étudiant catholique marxiste, Raoul Luis Maria Pinera. S'ils réussissent un jet de Chance, les investigateurs rencontrent une ancienne amie d'Hypatia (Olivia de Bernardesta) qui leur confie qu'Hypatia était enceinte de Raoul, mais qu'elle avait préféré avorter et fuir le pays avec Carlyle plutôt que d'affronter son amant.

Miss Masters et Roger Carlyle sont sortis ensemble, mais leurs relations sont toujours restées purement amicales. Sa participation à l'expédition n'a peut-être pas d'autres explications qu'un caprice galant de Carlyle. Nul ne sait vraiment pourquoi elle a été invitée ni pourquoi elle a accepté d'en être.

Jack Oriel "Bronze" Brady

Sa fiche de police énumère diverses bagarres, rixes de bistrot, vols mineurs, jeux illégaux, ivresses sur la voie publique et un acquittement dans une affaire de meurtre. Comme sergent Marines, sa conduite en Chine et plus tard en France lui vaut l'Étoile de Bronze et plusieurs citations. On dit qu'il a été mercenaire en Turquie immédiatement après la guerre et qu'il connaît le turc, l'arabe et plusieurs dialectes chinois. En Californie, une bagarre tourne mal : il étrangle son adversaire avant que les témoins puissent intervenir, ce qui suppose une force considérable ou une technique confirmée.

Cet incident attire l'attention de Roger Carlyle qui vient d'être expulsé de l'université locale. Une heure de tête-à-tête suffit à créer une solide amitié entre les deux hommes, à l'étonnement de tous ceux qui connaissent Roger dont c'est le premier attachement véritable. Carlyle fait appel aux meilleurs avocats du pays, qui détruisent pièce par pièce l'accusation apparemment irrécusable présentée par

Carlyle, Roger Vane Worthington
Premier rendez-vous : 11 janvier 1918
Référence : Erica Carlyle
Plus proche parente : Erica Carlyle

Cédant à l'insistance de sa sœur, Mr. Roger Carlyle est venu me voir ce matin. Il minimise la gravité de son état mental, mais avoue qu'il éprouve quelques difficultés à dormir, difficultés provoquées par un rêve récurrent dans lequel une voix lointaine l'appelle. (À noter : cette voix l'appelle par son deuxième prénom, Vane, celui que Mr. Carlyle utilise lorsqu'il pense à lui-même.) Carlyle marche vers cette voix et doit lutter contre un brouillard filamenteux qui semble entourer celui qui l'appelle.

Cet appelant est un homme — grand, maigre, sombre. Sur son front brûle une croix ansée inversée. En continuant sur ce thème égyptien (C. affirme ne s'être jamais intéressé à l'Égypte), l'homme lève les mains vers C., les paumes en l'air. C. voit son propre visage dessiné sur la paume gauche et une étrange pyramide asymétrique sur la paume droite.

L'appelant joint alors les mains et C. quitte le sol pour flotter dans l'espace. Il s'arrête devant un assemblage de formes monstrueuses, des humains aux membres bestiaux, munis de griffes et de serres, et d'autres éléments méconnaissables. Tous entourent une boule palpitante d'énergie jaune dans laquelle C. reconnaît un autre aspect de l'appelant. La boule l'attire en elle ; il s'y fond et voit à travers des yeux qui ne sont pas les siens. Un immense triangle apparaît dans le néant, asymétrique comme l'était la pyramide. C. entend alors l'appelant lui dire : "Et deviens avec moi un dieu". Des millions de formes et silhouettes étranges se précipitent dans le triangle et C. se réveille.

C. ne considère pas ce rêve comme un cauchemar, bien qu'il perturbe son sommeil. Il affirme y trouver un sentiment d'exaltation et croit être l'objet d'un appel authentique. Je pense plutôt qu'il ne sait que décider à ce sujet. Cette incapacité à décider semble caractériser l'essentiel de sa vie.

18 septembre 1918
Il l'appelle M'Weru, Anastasia, ma Prêtresse. Elle l'obsède. Rien d'étonnant : une dévotion extérieure lui permet sans doute d'apaiser l'incroyable tension générée par ses contradictions mégalomanes. Elle va constituer une terrible rivale pour mon autorité.

Le 3 décembre 1918
Si je ne le suis pas, C. menace de me dénoncer. Si je le suis, je ne serais plus en position de conduire l'analyse. Quel sera alors mon rôle ?

Aide de Jeu n° 24

le Procureur du Comté. Sept témoins oculaires sont éclipsés par une nuée d'arguties juridiques et Brady est acquitté. La paire est désormais inséparable et Brady alterne les rôles de garde du corps et de porte-parole de Carlyle. Pendant l'expédition, il se charge de l'intendance et supervise la main-d'œuvre locale, avec compétence selon tous les témoignages.

Brady tire son surnom d'une petite plaque de bronze de dix centimètres sur dix qu'il porte toujours au niveau du cœur. Ceux qui l'ont fréquenté parlent d'une plaque couverte de signes et d'inscriptions étranges, fortement marquée par deux impacts de balle. Brady a plusieurs fois expliqué qu'il s'agissait d'une "protection" enchantée par sa mère, une recluse un peu sorcière du Haut Michigan.



La Boutique de l'Horreur

Où les investigateurs affrontent directement les serviteurs de Nyarlathotep à New York, les sectateurs de la Langue Sanglante

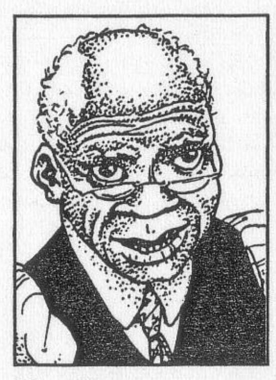
La boutique Ju-Ju se trouve au 1, Ransom Court dans Harlem. Cette ruelle sale coupe la 137e Rue à l'est de Lennox Avenue et aboutit dans une arrière-cour de six mètres sur six. Seule la Boutique Ju-Ju donne sur cette courette. L'unique autre porte correspond à l'arrière-boutique d'un prêteur sur gages (l'établissement, qui avait sa devanture sur la 138e Rue, est abandonné). Les nuits de réunion, 1D4 sectateurs sont étendus dans la cour ; ils jouent les ivrognes mais montent bonne garde.

La cour est encadrée d'immeubles délabrés et de nombreuses fenêtres la dominent. Si les investigateurs interrogent les habitants (qui se montrent d'abord hostiles et réticents envers les curieux), ils apprennent qu'une fois par semaine des personnes bizarres et des étrangers viennent tard dans la nuit à la boutique. On entend alors parfois des bruits inquiétants. Un petit cadeau — argent, nourriture, cartouche de cigarettes — devrait permettre aux investigateurs de se poster une nuit à une fenêtre pour observer la devanture.

Si les investigateurs préfèrent passer par la boutique abandonnée du prêteur sur gages, il leur faut forcer la porte d'entrée condamnée par des planches (FOR 17), puis celle de derrière, fermée de l'extérieur par une chaîne et un cadenas (FOR 35). On peut tout de même entrebâiller la porte et entrevoir l'entrée de la boutique Ju-Ju.

Une visite à la boutique Ju-Ju

La devanture se compose d'une vitrine et d'une porte vitrée. Des rideaux occultent l'intérieur de la boutique. Dans la vitrine sont exposées des œuvres d'art africain (authentiques, comme l'indique une réussite d'Anthropologie ou d'Archéologie). Le magasin ouvre de 9 à 17 heures et ferme le dimanche. Les caractéristiques des sectateurs et autres entités sont rassemblées en fin de chapitre.



Silas N'Kwane

Le magasin mesure à peine six mètres sur cinq et Silas N'Kwane semble être seul à s'en occuper. C'est un vieillard de 73 ans plein d'entrain, perceptif et intelligent, qui a entièrement sacrifié sa raison à son culte. Il n'en révélera jamais les secrets et ne sait, en fait, que peu de choses si l'on excepte l'existence du Chakota. Il se battra si nécessaire, mais préfère attaquer par-derrière. Sur une réussite de Trouver Objet Caché, les investigateurs aperçoivent une clé pendue à son cou par une lanière de cuir.

L'endroit est sale et poussiéreux, encombré du classique bric-à-brac tribal africain : masques de démons, tambours, armes, animaux empaillés, sculptures sur bois, ivoires, etc. L'atmosphère est oppressante, terrifiante même si les investigateurs sont en visite de nuit. Une réussite d'Occultisme les avertit que certains des fétiches sont des composants traditionnels de la magie rituelle africaine. Sauf culture particulière dans ce domaine, ils ne sont d'aucune utilité pour les investigateurs. Aucun objet relatif au Mythe de Cthulhu n'est visible.

Il y a 25 % de chances pour que 1D3 clients innocents soient présents lorsque les investigateurs arrivent et 45 % de chances pour que 1D4 adeptes soient à portée de voix. Les clients noirs ne verront pas d'un bon œil un groupe entièrement blanc, soupçonnant qu'il ne visite le quartier que pour se donner des émotions.

Dans les profondeurs

Aucun indice pour les investigateurs au rez-de-chaussée, mais il existe un accès vers le sous-sol, une trappe dissimulée sous un tapis derrière le comptoir. Si on soulève ce tapis, on découvre l'anneau d'acier qui permet de soulever la trappe. Elle cache une volée de marches, juste assez large pour une personne. L'escalier s'enfonce sur près de 6 mètres et aboutit dans un couloir qui, après quatre, cinq mètres, se termine devant une solide porte. Les murs, le plafond et le sol sont en pierre. Le plafond est à 2,50 mètres. Des symboles mystérieux sont gravés sur les dalles (une réussite d'Anthropologie les assigne à la tribu Kikuyu ; tous symbolisent le mal). Si une réunion est en cours, la lanterne à pétrole pendue au plafond a été allumée ; sinon le couloir est plongé dans les ténèbres.

La porte de chêne au bout du couloir est renforcée par des bandes d'acier. Des symboles sont aussi gravés dans le bois mais ne peuvent être identifiés. La porte résiste avec une FOR de 30. Elle est assez large pour que deux investigateurs combinent leurs efforts contre elle. Elle est toujours verrouillée — sauf pendant les rituels — et sa clé se trouve au cou de Silas N'Kwane. Les gonds sont à l'extérieur et on peut donc l'extraire du chambranle en une vingtaine de minutes.

Le sous-sol

Derrière cette porte se trouve la salle des sacrifices haute de 4,50 mètres. Les murs de pierres sont abondamment gravés. Une réussite de Mythe de Cthulhu indique que ces symboles mystérieux doivent être en rapport avec les Grands Anciens. Pendant les cérémonies, des torches placées dans des niches illuminent la salle. Un rideau protège des regards une petite alcôve où Mukunga le prêtre médite sur les joies de son sacerdoce. Quatre zombies attendent dans cette alcôve.

De gros tambours africains sont placés contre chaque paroi. Ils sont utilisés pendant les rituels.

Deux solides perches émergent du mur à côté de la porte d'entrée. Des lanières de cuir pendent au bout de chacune.

Elles servent à lier les poignets des victimes sacrificielles. Ces sacrifices ont lieu tous les mois. Chacune de ces cérémonies doit au moins consacrer deux victimes au Dieu de la Langue Sanglante.

Au centre de la pièce, un puits (2,50 m de diamètre) s'enfonce dans le sol. Il est fermé par une épaisse dalle de pierre. Un système de levage a été installé pour soulever ce lourd couvercle mais, même ainsi, une FOR totale de 25 reste nécessaire pour ouvrir le puits.

Le Chakota

Au fond de ce puits (4,5 m de profondeur) est tapi celui que le culte appelle le Chakota, l'Esprit aux Multiples Visages. Vénérée comme l'esprit servant du Dieu de la Langue Sanglante, cette entité monstrueuse est décrite dans la section "Les Entités de la Boutique Ju-Ju", page suivante.

Lorsqu'elle est en place, la dalle étouffe les voix gémissantes du Chakota, mais ses cris déchirants envahissent la pièce dès qu'on ouvre le puits. Le Chakota s'attend à être nourri dans les 10 minutes qui suivent. S'il ne l'est pas, ses multiples visages redoublent de gémissements, provoquant une perte de 1/1D8 points de SAN.

Les gardiens de la salle des sacrifices

Quatre zombies surveillent cette pièce sacrée. C'est le grand prêtre Mukunga qui les a créés à cette fin. Tous ont autrefois été mutilés lors des sacrifices rituels. Leurs intestins pendouillent et leur front est profondément entaillé de la rune du culte (perte de 0/1D8 points de SAN). Si Mukunga est absent, ils attaquent tous ceux qui entrent dans la pièce, mais cessent toute poursuite au bas de l'escalier. A vous de décider de l'instant où l'attaque est déclenchée.

Pendant les rituels, les zombies encadrent Mukunga qui s'en sert comme gardes du corps. Le reste du temps, ils sont postés dans l'alcôve de méditation de Mukunga. Les caractéristiques des zombies se trouvent page 41. Mukunga les a créés grâce au sortilège Créer un Zombie, qui figure dans *Les Sectes Secrètes d'Afrique*, un ouvrage entreposé dans l'alcôve.

Les trésors de l'alcôve

Cette petite pièce de deux mètres sur deux est séparée de la salle des sacrifices par un rideau. Des zombies se tiennent au garde-à-vous contre les murs latéraux, deux de chaque côté, quatre en tout.

La plupart des objets décrits ci-dessous sont enroulés dans une peau de léopard posée contre le mur du fond. La robe de prêtre et les griffes de lion sont accrochées à une patère sur ce même mur. Si Mukunga est là, il tient le sceptre en main.

LA ROBE DU GRAND PRÊTRE : Une grande cape emplumée aux couleurs chatoyantes. Une réussite d'Histoire Naturelle attribue ces plumes à des flamants roses et des martins-pêcheurs, tous certainement originaires d'Afrique Orientale.

LES GRIFFES DE LION : Des griffes de lion fixées sur des pièces de tissu assemblées en gants. La paire est assez solide pour être utilisée comme arme (voir les caractéristiques de Mukunga, page 40).

LES SECTES SECRÈTES D'AFRIQUE : Cet ouvrage porte le timbre de l'Université de Harvard. Il est écrit en anglais (+6 % en Mythe de Cthulhu, multiplicateur de sort x 2, perte de 1D10 points de SAN à la lecture). Récemment publié, il n'en existe plus que treize exemplaires, les autorités ayant réussi à détruire les autres. Ce livre contient le sort Créer un Zombie (voir la 5ème édition du livre de règles, page 151).

LE MASQUE DE HAYAMA : Un masque de démon africain apparemment taillé dans le bois, même si une réussite d'Histoire Naturelle révèle qu'il ne peut s'agir d'aucun bois terrestre. Le masque combine les traits de quatre Dieux Extérieurs. Il a été façonné par un grand sorcier congolais qui dirigeait un culte dédié à Cthulhu (une réussite d'Archéologie détermine sa provenance congolaise). L'encart de la page suivante explique les propriétés du masque.

UN BOL DE CUIVRE POLI : Il est gravé de runes et de symboles inconnus. Une réussite de Mythe de Cthulhu reconnaît dans ce bol antique un composant nécessaire au sortilège Envoyer des Rêves. Un vieux parchemin arabe détenu par la Fondation Penhew à Londres donne les détails de ce sort. Malgré les apparences, le bol n'est pas fait de cuivre, mais d'une substance inconnue de notre science que les sectateurs appellent "cuivre céleste".

UN SCEPTRE SCULPTÉ : D'origine africaine, taillé dans du bois de baobab, il est gravé d'anciennes runes très semblables aux hiéroglyphes égyptiens. Les runes disent "Nyambe, Mien est Ton Pouvoir". Le sceptre accorde 10 Points de Magie supplémentaires à qui s'en saisit en invoquant Nyambe. Ces points disparaissent au bout d'une heure s'ils n'ont pas été utilisés. Le sceptre ne peut être réactivé qu'après le prochain lever du soleil. Nyambe est un des noms pris par le dieu suprême en Afrique occidentale et méridionale. Ce sceptre n'est pas un objet du Mythe.

UN SERRE-TÊTE DE MÉTAL GRIS : Les runes du Mythe qui courent sur tout le pourtour semblent indiquer (réussite de Mythe de Cthulhu) qu'il s'agit d'un talisman protecteur en rapport avec Nodens. Lorsqu'on

Le Masque de Hayama

Ce masque africain sculpté ne comporte aucune poignée ou sangle qui permette de le maintenir sur le visage. Une fois mis en place, il adhère au visage comme une chose vivante et reste là — un comportement bien inquiétant, même pour les témoins. Il est alors impossible de l'ôter, même avec de l'aide. Bientôt, le porteur n'a de toute façon plus envie de s'en débarrasser. Après une quinzaine de secondes, ses pupilles se dilatent jusqu'à envahir toute leur orbite. À partir de ce moment et pendant les 30 secondes à venir, la personne ainsi masquée a une vision bien trop précise d'un des quatre dieux concernés et doit faire un jet de SAN.

Après ce laps de temps, le masque tombe de lui-même. Utilisé pour un sort d'Appel ou de Contact d'un de ces quatre dieux, le masque tombe quand le sortilège prend fin.

Porter ce masque présente certains avantages, si le porteur et sa Santé Mentale survivent à l'expérience. Chaque fois que le masque permet de voir un des quatre dieux pour la première fois, la compétence Mythe de Cthulhu du porteur augmente de 1D10 points. De plus, le masque facilitant l'accès aux dieux concernés, les sortilèges Contacter Nodens, Appeler Azathoth, Appeler Shub-Niggurath et Appeler Yog-Sothoth voient leur efficacité accrue ; leurs chances de réussite reçoivent un bonus de 25 %.

Le Masque de Hayama est un objet du Mythe extraordinairement précieux. Les sectateurs tueront sans hésiter pour le défendre.

Visions et Pertes de Santé Mentale Associées

1D4	*Dieu*	*Réussite*	*Échec*
1	Nodens*	Aucune	Aucune
2	Azathoth	1D10 points de SAN	1D100 points de SAN
3	Shub-Niggurath	1D10 points de SAN	1D100 points de SAN
4	Yog-Sothoth	1D10 points de SAN	1D100 points de SAN

** Comme indiqué dans le chapitre Le Caire (page 98), le Masque de Hayama peut aider les investigateurs à empêcher la résurrection de Nitocris.*

le coiffe, ce serre-tête protège contre les Maigres Bêtes de la Nuit. Aucun de ces monstres ne peut attaquer son porteur, à moins d'avoir été préalablement blessé par lui.

Les rites de la Langue Sanglante

Même si le culte se réunit chaque semaine, les rites sacrificiels n'ont lieu qu'une fois par mois ; 2D20+10 sectateurs y participent.

Ces cérémonies mensuelles requièrent au moins deux victimes. Celles-ci sont généralement kidnappées quelque part dans Harlem, le jour même du sacrifice, et conduites à la boutique peu de temps avant le rituel. Si la victime s'avère être un investigateur, elle y est amenée plus tôt dans la journée, cachée dans une caisse. Les autres sectateurs commencent à arriver vers 1 h. La cérémonie démarre à 1 h 30. L'arrivée des sectateurs par dizaines laisse bien sûr supposer qu'il existe d'autres pièces ou un sous-sol.

Les voisins pourraient renseigner les investigateurs (s'ils savent s'en faire des amis) sur les nuits de rituel ou leur téléphoner pour les prévenir de la venue de nombreuses personnes.

Aucun garde ne se tient dans la cour pendant les rites. La plupart des sectateurs arrivent entre 1 h et 1 h 30 et il y a donc 75 % de chances pour que 1D6 d'entre eux arrivent derrière les investigateurs si ces derniers ont choisi cette plage pour pénétrer dans la boutique. Cette probabilité tombe à 10 % après 1 h 30.

Lorsque les sectateurs pénètrent dans le couloir en sous-sol, ils ôtent leurs vêtements et revêtent les affreuses coiffes du culte. Ils chantent et dansent pendant des heures, jusqu'à ce que Mukunga juge leur frénésie suffisante. Il grave alors la rune du culte sur le front des victimes et prononce une incantation où résonne distinctement le nom de Nyarlathotep. Les victimes sont alors poussées, hurlantes, vers le puits du Chakota tandis que la dalle est soulevée. De temps à autre, afin de prouver sa foi, un membre du culte s'y précipite avec elles de son propre chef.

Pour les rites, le grand prêtre Mukunga porte la robe de plumes. Il utilise les griffes de lion pour marquer les victimes de la rune du culte. Il s'en sert aussi comme arme si les investigateurs interrompent le rite. Si la force brute ne suffit pas à tuer ou capturer les intrus, Mukunga invoque alors une Horreur Chasseresse (il est le seul à pouvoir le faire, et il ne peut en invoquer qu'une par nuit).

Dans le brouhaha et l'exultation des rites, les investigateurs qui entrouvrent la porte de la salle des sacrifices pour jeter un coup d'œil passent inaperçus. Même s'ils ouvrent complètement, il faut 1D3 minutes pour qu'on les remarque.

Comme on peut l'imaginer, le culte n'apprécie pas les intrus et tous les sectateurs ne manquent pas de se lancer à la poursuite des importuns afin de les capturer et de les sacrifier à leur dieu infâme. Aucune arme ne se trouve dans la salle des sacrifices et les poursuivants ne prennent pas le temps de fouiller dans leurs vêtements pour sortir les leurs. En revanche, si la chasse continue jusqu'à la boutique, ils se saisissent des lances, coutelas et gourdins en exposition. Cette course infernale peut se prolonger jusqu'à la capture ou la mort des investigateurs, à moins que ces derniers ne sèment leurs poursuivants. Quoi qu'il arrive, n'oubliez pas qu'une horde hurlante de nudistes en armes, lancée à la poursuite de parfaits gentlemen, ne peut manquer d'attirer l'attention de la police sur Lennox Avenue.

Les entités de la boutique Ju-Ju

Il s'agit, dans l'ordre, du Chakota, de Mukunga, des six zombies (dont deux en réserve pour vous), des sectateurs et de Silas N'Kwane. Si vous désirez augmenter l'effectif des sectateurs, reprenez les trois tueurs de la chambre 410 ou créez-en de nouveaux (voir l'encadré Le culte de la Langue Sanglante, page 21).

LE CHAKOTA, l'Esprit aux Multiples Visages

FOR 36	CON 36	TAI 36	INT 0	POU 36
DEX 3	PV 36	Déplacement 4		

Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Gémissements du Chakota, 1D8 points de SAN (à la première écoute uniquement) ; Morsure 30 %, 1D3 par visage (1D8 visages par cible).

Armure : Le Chakota est immunisé contre les armes à feu, gourdins et couteaux mais le feu, la magie et l'électricité peuvent le blesser. Si toutes ses bouches sont recouvertes, il peut suffoquer dans l'eau ou la terre.

Compétences : Aucune.

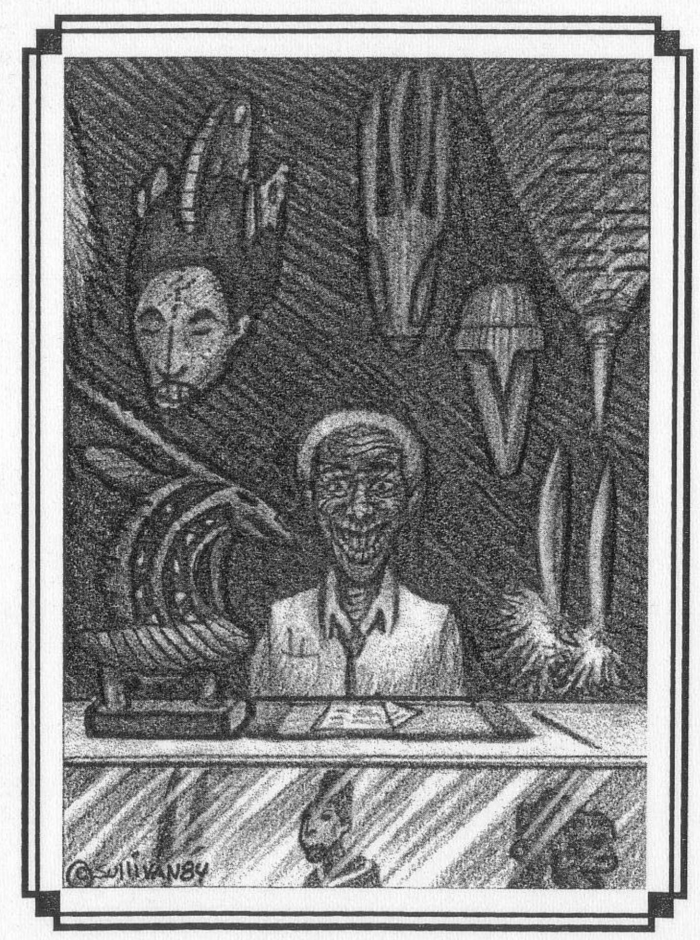
Perte de SAN : Voir un Chakota coûte 1D3/1D20 points.

ATTAQUES : Faites un jet de Morsure pour chaque visage. Une Morsure réussie immobilise la victime à portée du Chakota. La victime peut essayer de se libérer par un jet de FOR contre FOR, mais elle subit alors 1 point de dommages supplémentaire par Morsure réussie. Considérez que chaque Morsure réussie apporte 1 point de FOR à l'emprise du Chakota et totalisez leur nombre pour le jet sur la Table de Résistance — ne vous servez pas de la FOR du Chakota.

Selon les circonstances, vous pouvez décider que les morsures du Chakota ne visent qu'une seule cible ou un maximum de trois. L'Esprit aux Multiples Visages cherche normalement à dévorer une première proie avant d'attaquer une seconde, mais cette ingestion ne prend qu'une demi-douzaine de rounds, voire moins.

DESCRIPTION : Le Chakota se présente comme une masse vermiforme de muscles aux veinures violacées dans lesquelles sont encastrés des dizaines de visages humains. Ceux-ci poussent des gémissements, cris et hurlements exprimant une peine indicible. Le Chakota est capable de se déplacer, mais pas de sortir du puits. Il mesure presque deux mètres de long pour un mètre de diamètre.

Les visages sont ceux de ses précédentes victimes. Après deux heures de digestion, le visage de la dernière victime apparaît sur le Chakota. Celui-ci tue en mordant et dévorant à l'aide de ses multiples bouches. Il n'y a pas de limite au nombre de visages qu'il peut arborer car son corps se développe avec chaque nouvelle victime. L'investigateur qui aperçoit le visage d'une personne qu'il connaissait perd aussitôt le double ou le triple des points de SAN indiqués. Toute personne mordue par le Chakota perd automatiquement 1D10 points de SAN, sans qu'aucun jet soit nécessaire.



Silas N'Kwane a des clients.

CRÉATION D'UN CHAKOTA : Les caractéristiques du Chakota dépendent du nombre de ses visages. Chaque visage se traduit par 1 point de FOR et 1 point de TAI. La CON de la créature est égale à sa FOR. Sa DEX est toujours de 3 et son Déplacement de 4. Le Chakota au fond du puits possède 36 visages. S'il dévore deux investigateurs, il en aura 38.

Le Chakota est créé grâce à un rituel magique qui nécessite qu'un volontaire se sacrifie et confère son premier visage à la créature. Les sectateurs doivent d'abord aider le nouveau-né à se nourrir, mais il est rapidement capable de se débrouiller seul.

Mukunga, le grand prêtre

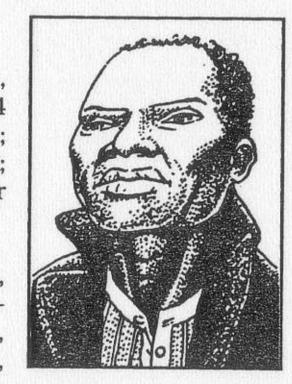
Ce dangereux adversaire prend grand plaisir à massacrer les ennemis de son dieu. Mukunga sait où se trouve la Montagne du Vent Noir, ce qu'abrite le temple et quels sont les desseins de Nyarlathotep, mais jamais il ne parlera à moins d'y être forcé par magie. Menacé de mort, il consacre ses derniers instants à Contacter Nyarlathotep et à prier pour la vengeance du dieu (1 % de chances pour que ce dernier lui accorde satisfaction). Mukunga prévient Edward Gavigan s'il apprend que des fouineurs comptent enquêter à Londres, mais seulement quand il n'a plus aucune chance de châtier lui-même les blasphémateurs. Il ne connaît que très peu de choses sur le culte chinois de Nyarlathotep et n'a aucun moyen de l'alerter si les investigateurs choisissent de se rendre d'abord à Shanghai.

Docker le jour, Mukunga vit dans une chambre sordide de la 129ᵉ Rue, dans l'East Side. Il ne possède là qu'un matelas, quelques vêtements et diverses sculptures africaines dont la plupart ont une signification occulte, comme le souligne une réussite d'Occultisme. Mukunga s'entraîne parfois à suivre sans être vu les promeneurs de Central Park. On le retrouve souvent chez "La Grosse Mabel", un bar miteux à l'angle de la 139ᵉ Rue et de la 6ᵉ Avenue, fréquenté par les Africains de New York. Les Blancs sont rares mais bien reçus. Les habitués connaissent Mukunga et affirment qu'il a le pouvoir, le Ju-Ju. Ils ne se trompent pas.

MUKUNGA M'DARI, 36 ans,
grand prêtre du Dieu de la Langue Sanglante

FOR 16	CON 20	TAI 15	INT 13	POU 17
DEX 13	APP 17	ÉDU 0	SAN 0	PV 18

Bonus aux dommages : +1D4.



Armes : Coup de Poing 85 %, 1D3 + bd ; Cran d'Arrêt 65 %, 1D4 + bd (en tenue de ville seulement) ; Grand Gourdin 75 %, 1D8 + bd ; Griffes de Lion 75 %, 1D4 + bd par main ; Pranga 75 %, 1D6+2 + bd.

Compétences : Anglais 35 %, Chant 55 %, Crédit 7 %, Discrétion 75 %, Dissimulation 55 %, Écouter 65 %, Esquiver 85 %,

Grimper 70 %, Histoire Naturelle 40 %, Kikuyu 30 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 26 %, Nandi 90 %, Occultisme 45 %, Sauter 75 %, Se Cacher 65 %, Suivre une Piste 20 %, Swahili 55 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Sortilèges : Contacter Nyarlathotep, Contrôler un Byakhee, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Terrible Malédiction d'Azathoth.

SILAS N'KWANE, 73 ans, propriétaire de la Boutique Ju-Ju

FOR 6	CON 17	TAI 8	INT 15	POU 13
DEX 10	APP 9	ÉDU 6	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Pranga 30 %, 1D6+2 + bd.

Compétences : Anglais 45 %, Anthropologie 15 %, Archéologie 10 %, Baratin 45 %, Crédit 23 %, Discrétion 50 %, Écouter 35 %, Esquiver 35 %, Kikuyu 70 %, Marchandage 60 %, Mythe de Cthulhu 11 %, Nandi 20 %, Occultisme 50 %, Se Cacher 65 %, Swahili 20 %, Trouver Objet Caché 65 %.

HUIT SECTATEURS TYPE

	1	*2*	*3*	*4**	*5*	*6*	*7*	*8*
FOR	12	10	14	14	15	11	9	11
CON	15	13	12	17	11	12	14	18
TAI	12	14	10	8	9	12	14	13
ÉDU	6	4	3	5	5	2	1	4
APP	10	9	6	4	9	13	12	6
SAN	0	0	0	0	0	0	0	0
INT	13	8	14	10	10	15	10	11
DEX	17	15	13	11	10	10	9	8
POU	10	10	11	15	12	11	13	9
PV	14	14	11	13	10	12	14	16
BD	0	0	0	0	0	0	0	0

** Né aux États-Unis*

Armes : Pranga 45 %, 1D6+2 ; Petit Couteau/Rasoir 45 %, 1D4 ; (Pour l'Américain) Revolver cal. 22 30 %, 1D6.

Compétences : Anglais 35 %, Discrétion 60 %, Écouter 50 %, Kikuyu 35 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Nandi 35 %, Occultisme 10 %, Sauter 55 %, Se Cacher 60 %, Suivre une Piste 15 %, Swahili 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Les zombies

La vue d'un zombie provoque une perte de 1/1D8 points de SAN. Si, de son vivant, le zombie était connu de l'investigateur et qu'il est encore reconnaissable, cette perte est augmentée de 1D4, que le jet soit réussi ou non. Les armes pouvant empaler ne leur infligent que 1 point de dommages, et les autres, la moitié des dommages normaux.

ZOMBIES

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
FOR	18	22	21	12	9	24
CON	19	7	13	19	6	10
TAI	12	9	8	9	9	8
POU	1	1	1	1	1	1
DEX	12	11	10	8	6	4
PV	16	8	11	14	8	9
BD	+1D4	+1D4	+1D4	0	0	+1D4

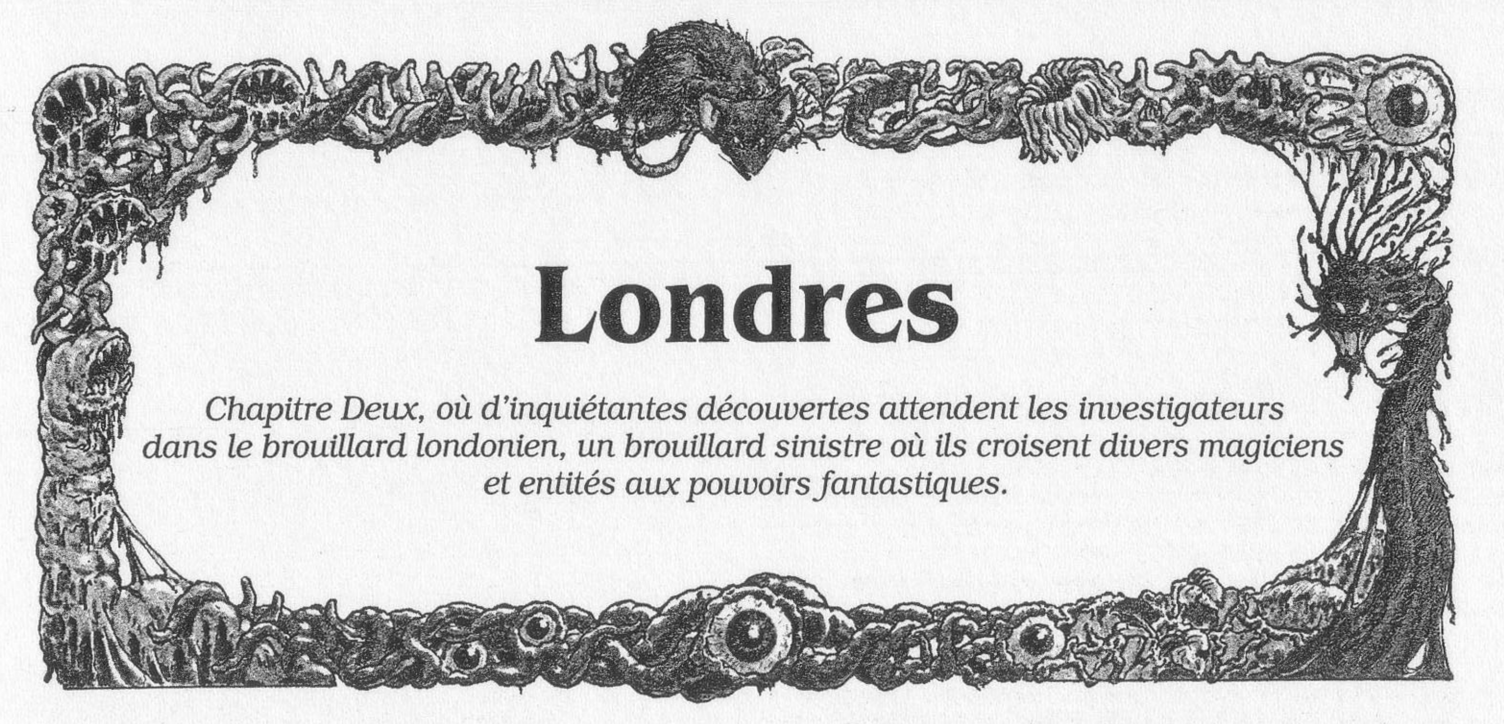
Déplacement : 6

Armes : Morsure 30 %, 1D3.

Conclusion

Armés seulement de quelques indices et soupçons, les investigateurs devraient maintenant s'embarquer pour l'Angleterre, l'Égypte, le Kenya ou la Chine, déterminés à découvrir et anéantir la terrible machination du dieu ténébreux. Vous pouvez leur suggérer (si vous avez affaire à des novices) de se choisir un coordinateur fixe aux États-Unis, quelqu'un qui recevra les comptes rendus, conservera les objets et ouvrages magiques et s'occupera de trouver l'argent qui pourra manquer. C'est lui qui paiera pour les télégrammes en P.C.V. et s'assurera qu'ils parviennent à leur véritable destinataire, lui aussi qui prendra les mesures nécessaires en cas de décès éventuel et recrutera, si besoin, de nouveaux investigateurs. Demandez aux joueurs de créer ce personnage et obtenez d'eux des explications sérieuses quant à son apparition dans la campagne, les moyens dont il dispose et la confiance que lui accordent les investigateurs. Un des joueurs peut gérer ce personnage et le jouer lorsque c'est nécessaire. Au terme de chaque aventure, exigez de lui un inventaire des télégrammes et colis qui sont passés dans ses mains. Ce chapitre permet de rencontrer le Professeur Cowles, Miss Miriam Atwright, Jonah Kensington et Miss Erica Carlyle, des personnages qui pourraient parfaitement remplir cette fonction de coordinateur.

Cela fait, vous n'aurez plus à sacrifier votre intégrité quand des joueurs novices enverront leurs investigateurs à l'assaut de monstruosités parfaitement capables d'exterminer toute l'équipe. Vous pouvez froidement pousser le carnage à son terme sans craindre de voir la campagne disparaître avec les investigateurs. Celle-ci peut redémarrer là où la mort l'a interrompue grâce aux renseignements recueillis en permanence par le coordinateur. La nouvelle équipe y trouvera certainement une leçon salutaire. Cette campagne est impitoyable avec les imprudents.



Londres

Chapitre Deux, où d'inquiétantes découvertes attendent les investigateurs dans le brouillard londonien, un brouillard sinistre où ils croisent divers magiciens et entités aux pouvoirs fantastiques.

L'incroyable prétention de ceux qui avaient discouru sur la malignité des Entités Anciennes le laissait songeur. Croyaient-ils qu'Elles pouvaient interrompre leurs rêves éternels pour écraser l'humanité de Leur fureur ? A-t-on jamais vu, se demandait-il, un mammouth s'acharner sur un ver de terre ?

— H.P. Lovecraft,

"À Travers les Portes de la Clé d'Argent"

Londres semble être à la fois la plus proche et la plus logique des premières étapes envisageables. Elias s'y trouvait peu de temps avant sa mort et c'était la première escale de l'expédition Carlyle. Les facilités de recherche ne manquent pas et les dirigeants de ce pays contrôlent pour une bonne part le destin de l'Égypte, du Kenya et de la Chine. Les habitants sont généralement sympathiques et les noms de rues en anglais.

Les ombres du Chapitre Un commencent ici à se concrétiser. Les investigateurs sont de nouveau confrontés à un culte, un culte différent de la Langue Sanglante mais qui pourrait très bien lui être lié. De nouveaux indices pointent encore une fois vers l'Égypte, le Kenya, l'Australie et Shanghai. Ces découvertes s'accompagnent d'étranges rencontres : un loup-garou, un artiste fou et un respectable directeur aux fréquentations suspectes. C'est au plaisir du jeu que vous devez donner la priorité et cela suppose une certaine souplesse. Essayez de rendre l'atmosphère de Londres : le brouillard, la fumée des hauts fourneaux, l'humidité glacée de la nuit, l'incroyable cohue de la journée, la bohème de Soho, les superbes musées et galeries, les inquiétantes venelles de Limehouse, les villageois terrifiés de Lesser-Edale, les haies luxuriantes des propriétés campagnardes derrière lesquelles se déroulent de monstrueux rites païens.

Mickey Mahoney, le directeur-propriétaire du *Scoop* peut guider les investigateurs vers plusieurs rencontres, mais il est probable qu'ils sauront s'attirer des ennuis de leur côté.

Mis à part la Fraternité, les investigateurs peuvent éviter ou échapper à toutes les menaces qui vont peser sur eux ; attendez-vous quand même à quelques décès et démences. Dès que les investigateurs ont parlé à Edward Gavigan, les yeux de la Fraternité ne les quittent plus.

Le chapitre New York était essentiellement une collecte de renseignements. Les aventures londoniennes sont beaucoup plus meurtrières. Laissez les investigateurs choisir leur chemin, mais ne manquez pas de leur présenter les pistes possibles. Deux indices sont susceptibles de les entraîner vers des rencontres terrifiantes, qui n'ont pourtant aucun rapport avec la disparition de l'expédition Carlyle ou les desseins de Nyarlathotep.

Londres

Depuis plusieurs générations, Londres et sa banlieue constituent la plus grande agglomération au monde : 7,5 millions d'habitants vivent dans le Grand Londres. Non contente d'être la cité la plus peuplée du monde, Londres est aussi la plus riche. Par la suite, New York l'emportera, mais à l'époque qui nous intéresse la cité sur la Tamise est le phare de notre civilisation. Les constructions ont été interrompues par la Grande Guerre, mais elles ont repris depuis, en dépit des grèves et des conflits syndicaux. Le Comté de Londres s'étend sur 30 000 ha pour des dimensions extrêmes de 16 x 18 km. Cet enchevêtrement de rues et bâtiments pourrait cacher n'importe quoi.

Soho, le quartier des prostituées, des publicitaires et de certaines administrations, est cité à plusieurs reprises. Il est grossièrement délimité par Oxford Street, Regent Street, Charing Cross Road et Piccadilly Circus.

Les quartiers les plus riches de la ville se trouvent au nord de la Tamise : le West End, la majeure partie de Westminster et certaines parties de Chelsea, Kensington, Paddington et Marylebone. Les palais et ministères qui symbolisent Londres dans les esprits se trouvent à Westminster, les adresses les plus recherchées à Mayfair (à l'est de Hyde Park), Belgravia (au sud de Hyde Park), Kensington (à l'ouest de Belgravia) et Chelsea (au sud de Belgravia et Kensington). La City elle-même occupe environ 300 ha au nord de la Tamise, à l'intérieur des murs médiévaux. C'est

Les pistes du chapitre

AJ n°	*Indice ou piste*	*Source*	*Mène à*
12	carte de visite	scène du meurtre d'Elias	Edward Gavigan, Fondation Penhew
—	lettre d'introduction	J. Kensington	Inspecteur Barrington
—	lettre d'introduction	J. Kensington	Mickey Mahoney
25	Mickey Mahoney	le *Scoop*	Miles Shipley
—	Tableau de Miles S.	premier étage	représente Nyarlathotep et des sectateurs de la Langue Sanglante
26	Mickey Mahoney	le *Scoop*	monstre du Derbyshire
27	Mickey Mahoney	le *Scoop*	Inspecteur Barrington, "les meurtres égyptiens"
—	Edward Gavigan	surveillance	Tewfik al-Sayed, Maison Misr
—	le panneau secret	Bureau de Gavigan	pièce secrète dans le sous-sol de la Fondation Penhew
—	caisse de transport	Fondation Penhew	Ho Fong, Shanghai
—	caisse de transport	Fondation Penhew	Compagnie Maritime Randolph, Australie
—	Club de la Pyramide Bleue	Insp. Barrington	Tewfik al-Sayed
—	Fondation Penhew	Insp. Barrington	Tewfik al-Sayed
—	Tewfik al-Sayed	Gavigan, Barrington	Fraternité du Pharaon Noir, Miroir de Gal
—	déplacements des sectateurs	Yalesha la danseuse	camion pour Maison Misr, Essex
—	cérémonies du culte	surveillance	implication de Gavigan dans le culte anglais
—	Fondation Penhew	surveillance	camion pour Limehouse et Punji Chabout
—	entrepôt de Chabout	cargo *Vent d'Ivoire*	caisse destinée à Ho Fong, Shanghai
—	registre de Gavigan	Maison Misr	Shanghai, Australie, Égypte, New York, etc.
29	lettre de Gavigan	Maison Misr	Sir Aubrey Penhew, Jack Brady

dans ce centre économique de l'Empire britannique que se concentrent les terminaux de chemin de fer.

Plus au nord, on trouve les quartiers de la classe moyenne ou des artisans.

Les rues misérables de l'East End — Stepney, Bethnal, Green, Limehouse, Shoreditch, etc. — contrastent brutalement avec les quartiers environnants. La même pauvreté règne le long de la rive sud de la Tamise entre Battersea et Greenwich. Un auteur de l'époque écrivait que "même dans les quartiers les plus riches, à Westminster ou ailleurs, on rencontre des îlots de misères, petits mais clairement délimités...".

Plus au sud, le paysage urbain devient progressivement banlieusard et classe moyenne.

Mickey Mahoney

Si Jonah Kensington n'a pas parlé de Mickey Mahoney aux investigateurs, l'ami d'Elias se souvient certainement des nombreuses histoires que le défunt contait sur ce contact londonien. C'est un Irlandais débraillé qui publie le *Scoop*, un tabloïd hebdomadaire. Ce journaliste adore tout particulièrement les meurtres sanglants, scandales sexuels et événements étranges. Mahoney est un rouquin coriace de 43 ans, qui ne se départe jamais de son cynisme et de son cigare. Les bureaux du *Scoop* sont situés au deuxième étage d'un immeuble miteux de Fleet Street, près du Ludgate Circus. La mort d'Elias, dont il est informé depuis longtemps par les dépêches de presse, l'attriste beaucoup. Il aide volontiers les investigateurs mais se montre rapidement déplaisant s'il ne les juge pas à la hauteur.



Mickey Mahoney

Elias est venu le voir pendant son séjour à Londres et lui a promis une histoire sur un culte londonien malfaisant. Il insinuait que le culte pourrait avoir des relations haut placées. Mahoney n'a jamais eu son histoire, mais il ne désespère pas : il en offre jusqu'à quinze livres aux investigateurs. Bien sûr, Mahoney se satisfera de n'importe quelle histoire étrange ou sanglante et achète aussi à bon prix les photographies de jolis modèles en sous-vêtements (avec des articles attenants du genre "Son Week-End en Cornouailles"). Mahoney est un véritable professionnel pour qui la vérité l'emporte sur toute autre considération, l'argent excepté.

Elias n'a jamais mentionné de noms, ni aucun autre détail sur le chemin que prenaient ses soupçons. Il a passé plusieurs journées à fouiller dans les archives du *Scoop* et Mahoney ne voit pas d'inconvénient à ce que les PJ en fassent autant. Il se souvient qu'Elias ne paraissait intéressé que par trois histoires. Chacune fait l'objet par la suite d'un sous-chapitre qui commence par citer l'article correspondant. Ces articles sont anonymes ; Mahoney indique qu'il a très bien pu les réécrire lui-même à partir d'une dépêche d'agence "pour leur donner un peu plus de punch".

Ces trois pistes peuvent chacune donner lieu à une aventure indépendante. "Le Monstre du Derbyshire" n'offre qu'une diversion sans suite. "Massacre à Soho" oppose directement les investigateurs au Culte du Pharaon Noir. "Un Serpent à Soho" est bien en rapport avec le Mythe, mais pas avec l'intrigue de cette campagne.

Mahoney ne sait pas si Elias a suivi une de ces pistes. Il semblait désespéré, aux abois et il est rapidement parti pour New York (parce que Gavigan l'avait repéré, mais Mahoney l'ignore). Pour autant que sache Mahoney, la Fondation Penhew et Edward Gavigan sont au-dessus de tout soupçon.

Mahoney connaît tous les recoins de la ville et pas mal de monde à sa juste valeur. Si les investigateurs ont besoin des services d'un perceur de coffre, veulent entrer en contact avec un chef de gang ou savoir si l'inspecteur Barrington est un type honnête, Mahoney est l'homme providentiel.

Si les investigateurs ont été suivis jusqu'au *Scoop* et que leurs faits et gestes se révèlent dangereux pour le culte, la Fraternité envoie trois tueurs assassiner Mickey Mahoney. Ce meurtre peut être mis en scène comme vous l'entendez, à l'instar de celui d'Elias, par exemple, avec les investigateurs au premier rang.

MICKEY MAHONEY, 43 ans, journaliste cynique

FOR 11	CON 13	TAI 8	INT 14	POU 9
DEX 10	APP 14	ÉDU 13	SAN 55	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 50 %, 1D6 ; Coup de Poing 60 %, 1D3 ; Coup de Tête 45 %, 1D4 ; Lee Enfield cal. 303 55 %, 2D6+1.

Compétences : Anglais 50 %, Baratin 75 %, Comptabilité 65 %, Conduire Automobile 55 %, Droit (Diffamation) 95 %, Histoire 35 %, Marchandage 55 %, Mécanique 55 %, Occultisme 10 %, Persuasion 65 %, Psychologie 60 %.

La Fraternité du Pharaon Noir Londres

D'abord uniquement composée de domestiques égyptiens, elle accueille depuis peu une proportion égale d'Indiens, d'Arabes et de Blancs dépravés. Le culte est assez modeste et sa hiérarchie reste toujours très égyptienne. Son nom se réfère à un avatar égyptien de Nyarlathotep qui aurait régné en secret sur l'Égypte des pharaons, invisible et omniprésent.

La Fraternité sert ici les intérêts de la Fondation Penhew (Sir Aubrey Penhew avait accompagné l'expédition Carlyle). Ses rites ont lieu en plein air dans divers sites anglais. Deux de ses principaux chefs vivent à Londres : Edward Gavigan, Directeur de la Fondation Penhew, et Tewfik al-Sayed, qui tient une petite boutique d'épices dans Soho. Ce sont deux hommes intelligents, dangereux et fous. L'arme fétiche du culte est un gourdin court, serti d'une pointe unique. On brise d'abord les membres des blasphémateurs à l'aide de ce bâton, avant de leur enfoncer la pointe dans le cœur. La Fraternité ne signe ses crimes par aucune rune et ses membres utilisent rarement les armes à feu. Les femmes ne sont pas admises en tant que membres actifs. Dernièrement, un artiste dérangé de New York a sculpté une Ankh dont le sommet était incliné ou brisé. Allons-nous vers une réunion de la Langue Sanglante et de la Fraternité ?

SECTATEUR TYPE (Londres)

FOR 10	CON 12	TAI 8	INT 8	POU 7
DEX 9	APP 5	ÉDU 3	SAN 0	PV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Bâton du Culte 50 %, 1D8 ; Coup de Poing 30 %, 1D3. Couteau de Boucher 30 %, 1D6 ;

Compétences : Anglais 20 %, Arabe 45 %, Baratin 25 %, Conduire Automobile 40 %, Discrétion 35 %, Écouter 50 %, Grimper 45 %, Marchandage 15 %, Mythe de Cthulhu 4 %, Pickpocket 15 %, Se Cacher 70 %, Suivre une Piste 10 %, Trouver Objet Caché 50 %.



La Fondation Penhew

Où les investigateurs visitent un musée très généreux envers les égyptologues, rencontrent l'estimé directeur de la Fondation et en apprennent peut-être plus qu'ils ne le souhaitaient.

Les investigateurs arrivent certainement à Londres pour suivre les traces d'Elias et Carlyle. Si ces pistes ne semblent pas suffisamment attractives, renforcez-les d'indices supplémentaires afin de séduire vos investigateurs. Il serait bien dommage qu'ils passent à côté des épisodes londoniens. La Fondation Penhew et son directeur sont des étapes évidentes de leur enquête.

Un rendez-vous avec Edward Gavigan n'est pas difficile à obtenir, surtout si Jackson Elias est mentionné. Gavigan aimerait beaucoup savoir ce que les investigateurs ont appris à son sujet, car il est grand prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir dans les Îles Britanniques.

La Fondation se trouve à Bloomsbury, près d'Oxford Street et du British Museum. C'est un bâtiment de style victorien qui se distingue de ses voisins par son élégance et sa recherche. D'une hauteur équivalente, il est moins étagé et ne comporte qu'un sous-sol, un rez-de-chaussée et un premier étage. La décoration intérieure est opulente. La porte d'entrée principale est gardée par un portier ; un secrétaire musclé est installé dans le vestibule. C'est la seule entrée publique et Gavigan tient à ce qu'elle soit toujours gardée ou verrouillée. L'homme ne manque pas de prudence.

Gavigan est âgé d'une cinquantaine d'années, sophistiqué et tiré à quatre épingles. Il porte une montre-bracelet, une mode relativement récente, et accueille les investigateurs dans un magnifique bureau lambrissé. Même s'il symbolise la réussite sociale, il a connu la pauvreté dans sa jeunesse. Il lui a fallu des années d'intrigues serviles pour gagner la confiance de Sir Aubrey et il apprécie autant le luxe dont il s'entoure que la puissance que lui confèrent les dieux. (Vous trouverez ses caractéristiques ainsi que celles des autres membres du culte pages 69-70.) Gavigan est un formidable sorcier.

Un solide coffre-fort moderne luit dans un coin de la pièce, la porte légèrement entrebâillée. Gavigan accueille les investigateurs sans réserve aucune. Il confirme que Mr. Elias l'a questionné au sujet de la participation de Sir Aubrey à l'expédition Carlyle et se montre affligé par la nouvelle de sa mort. Il ne l'a rencontré qu'une seule fois, mais veut bien essayer de se remémorer leur conversation.

(Sur une réussite de Psychologie, la cuirasse de Gavigan est prise en défaut : ses traits se contractent nerveusement quand on l'interroge sur les activités d'Elias à Londres, des activités sur lesquelles il affirme ne rien savoir.)

Gavigan explique que Carlyle avait obtenu des renseignements — par l'intermédiaire d'une mystérieuse Africaine, apparemment — sur une époque obscure de l'histoire égyptienne qui intéressait beaucoup Sir Aubrey. Dans ces temps reculés, un sorcier aurait régné sur la Vallée du Nil. Hélas, soupire Gavigan, toute l'histoire n'était qu'une escroquerie. Une fois en Égypte, la jeune femme a disparu avec les fonds de l'expédition, peut-être 3 500 £ anglaises. "Entre hommes du monde, je crois pouvoir dire que si Carlyle n'a pas regretté une seconde la perte d'argent, il s'est montré très affecté par la trahison de sa maîtresse."


Edward Gavigan

Craignant que la chaleur et la déception égyptienne n'affectent gravement l'état de santé de son ami, et le sien, Hypatia Masters avait suggéré que le groupe passe les mois d'été sur les hauts plateaux relativement tempérés du Kenya. C'était pour elle une merveilleuse occasion d'essayer de nouveaux objectifs sur la faune africaine. Là bas, ils se sont égarés en territoire dangereux, une erreur qu'ils ont payée de leur vie. L'essentiel des archives de l'expédition ont aussi été perdues car Sir Aubrey (toujours loyal envers Carlyle) les avait emportées avec lui : il voulait y travailler sans attendre, pendant que ses souvenirs des fouilles étaient encore frais. "Où qu'il soit, elles l'accompagnent", indique Gavigan pour en finir avec l'expédition et ses archives.

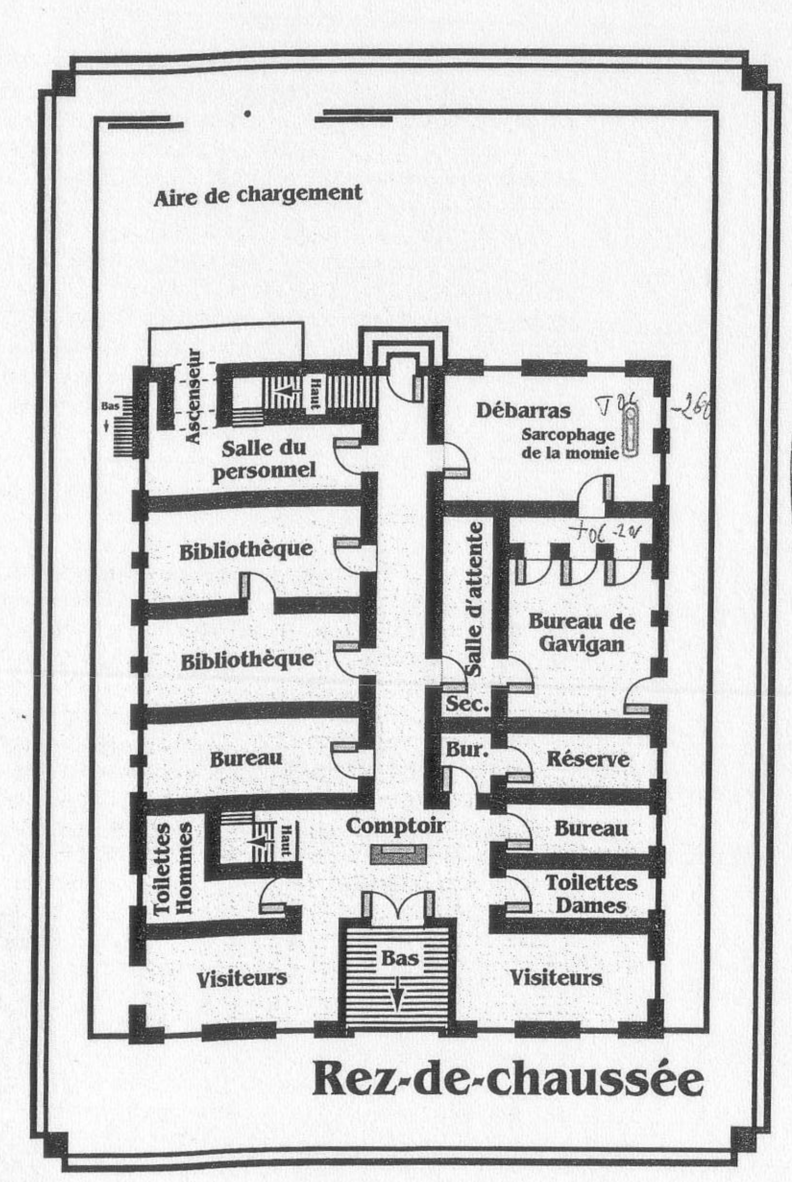
Si les investigateurs s'enquièrent d'éventuelles lettres envoyées par Sir Aubrey à la Fondation, Gavigan en confirme l'existence mais explique qu'elles concernent beaucoup le jeune Carlyle. Il ne pense pas avoir le droit de les montrer à des étrangers.

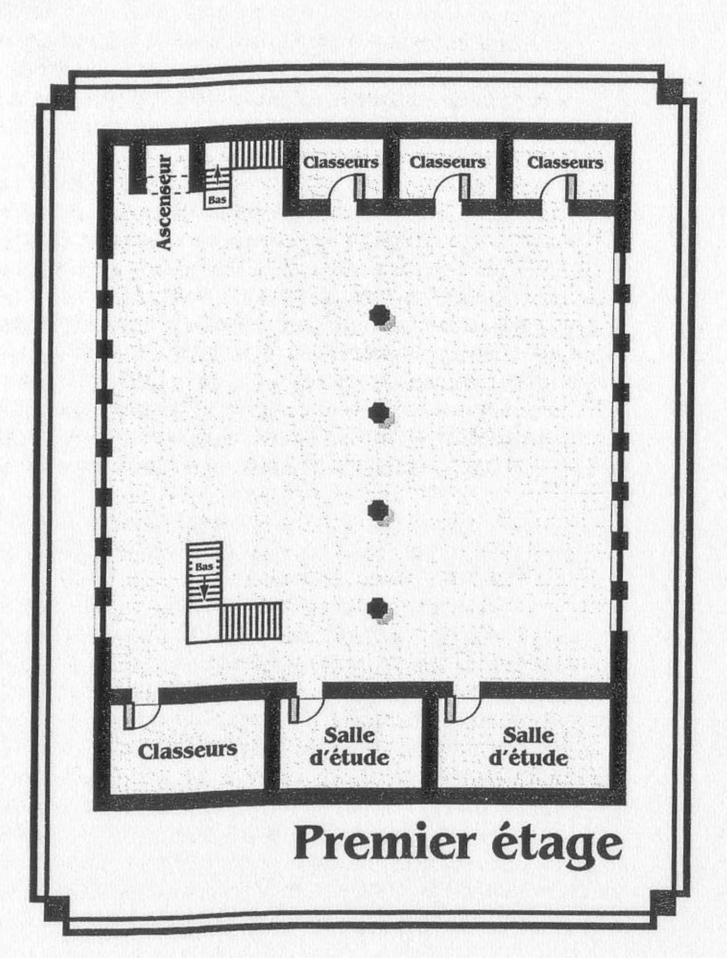
L'expédition a malgré tout mis à jour divers objets intéressants appartenant à d'autres époques. Un bon nombre d'excavations exploratoires ont été réalisées en prévision d'une étude systématique du site de Dhashûr par Sir Aubrey. Certains sites secondaires ont aussi été découverts dans le désert à l'ouest de la Pyramide de Gizeh. Le gouvernement égyptien a prêté plusieurs des artefacts récoltés au British Museum et autorisé l'achat de certaines pièces moins importantes par la Fondation Penhew. La plupart des découvertes sont toujours en cours de catalogage au Musée Égyptien du Caire, mais Gavigan montre volontiers aux investigateurs les moindres miracles ramenés en Angleterre. Si ces derniers se disent intéressés, il les guide à travers une infinité de tessons ciselés, poteries brisées, statues sans nez et bas-reliefs où se côtoient chats et dames en tenues légères. La visite peut s'éterniser jusqu'en fin de journée ou, tout au moins, jusqu'à ce que Gavigan se persuade que les investigateurs n'ont plus rien à lui apprendre.

Gavigan confirme éventuellement que la Fondation est seule héritière de la fortune Penhew, mais il se montre alors offensé par une telle curiosité et met rapidement fin à l'entretien. Toutes les recherches prouvent qu'il a une fortune personnelle et qu'il ne tire aucun profit de cet héritage.

Surveillance

Même si Gavigan considère les investigateurs comme un danger potentiel, il est suffisamment subtil pour ne pas aussitôt lâcher ses sectateurs contre eux. Il les fait tout





d'abord suivre. De temps à autre, accordez à vos joueurs des jets de Trouver Objet Caché (ou faites en secret des jets de Se Cacher pour les sectateurs qui les suivent) pour repérer la filature.

Si les investigateurs semblent sur le point de découvrir des secrets du culte ou son quartier général, l'offensive commence alors. Les investigateurs peuvent aussi être attaqués s'ils sont en possession d'ouvrages ou d'objets du Mythe, le Masque de Hayama ou *Les Sectes Secrètes d'Afrique*, par exemple. On cherche alors plus à voler qu'à tuer et les chambres d'hôtel des investigateurs seront certainement fouillées sans ménagement.

S'ils surveillent Edward Gavigan pendant quelques jours, les investigateurs repèrent ses visites nocturnes à la boutique louche de Tewfik al-Sayed. La première a lieu la nuit qui suit leur entrevue. Cette filature est, elle aussi, soumise aux jets de Se Cacher et Trouver Objet Caché appropriés. La boutique n'est qu'à un quart d'heure à pied de la Fondation et Gavigan, en bon Anglais, préfère marcher. S'il découvre qu'il est suivi, il se rend dans un de ses clubs, le Diamondback, sur Tottenham Court Road. L'endroit n'entretient aucun lien avec le Mythe, mais la nourriture est excellente et plusieurs de ses membres remarquablement peu doués pour les cartes. Estomac et bourse pleins, Gavigan regagne cette nuit son appartement de Mayfair le sourire aux lèvres.

Les investigateurs qui s'introduisent par la suite dans son appartement n'y trouvent qu'ameublement élégant et garde-robe chic, bric-à-brac égyptien et excellent scotch.

L'immeuble Penhew

Il s'agit d'un bâtiment cossu, aux lignes sobres et étudiées, gardé 24 heures sur 24. Il est entouré d'une haute grille en fer forgé. À l'arrière, le portail des livraisons peut accueillir les plus gros camions. Il est généralement verrouillé par deux grosses chaînes et cadenas. Toutes les portes extérieures ont une FOR de 50, celles intérieures de 30.

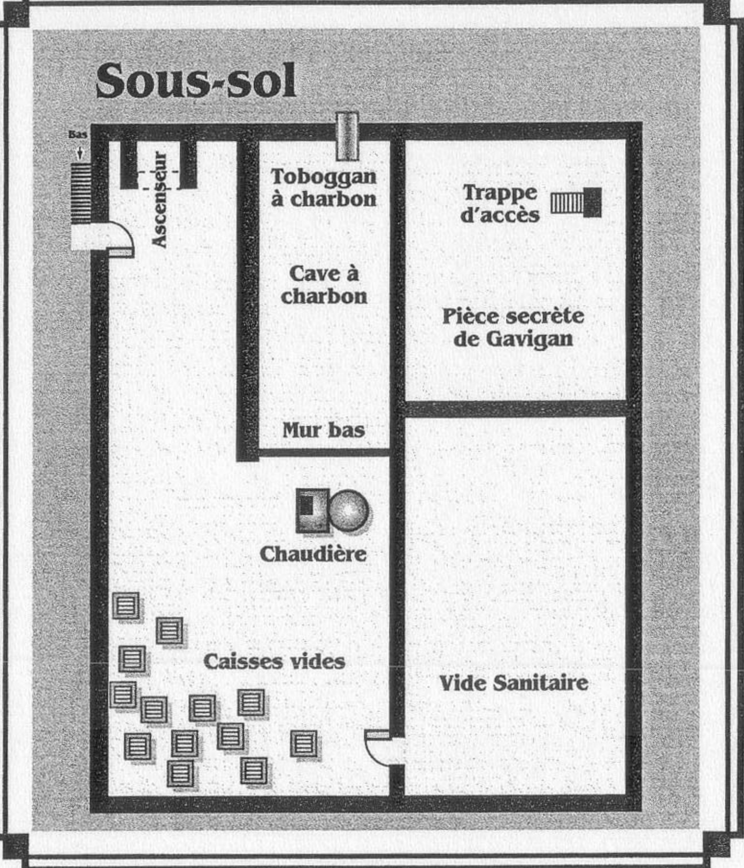
Quand les investigateurs arrivent, ou s'en vont, ils remarquent peut-être quelques personnages suspects qui attendent on ne sait quoi. Certains sont anglais, d'autres arabes ou indiens. Si le PJ le plus Chanceux réussit son jet, ces hommes sont en train de livrer ou d'embarquer des marchandises à l'arrière du bâtiment. Leur camion peut éventuellement être suivi jusqu'aux docks de Limehouse. La filature est toujours soumise à la même procédure mais mieux vaut ne pas être repérés cette fois-ci, ou 1D8+3 sectateurs enragés attaqueront les curieux dans une ruelle obscure.

Le personnel de la Fondation

Les collections égyptiennes sont accessibles au public de 12 à 16 h, du lundi au vendredi. Deux gardiens sont alors en faction dans le hall d'exposition. Le portier est à son poste devant la porte d'entrée de 8 à 18 h, du lundi au vendredi. Un secrétaire/gardien reste derrière le comptoir de l'entrée principale de 8 h 30 à 18 h, du lundi au vendredi. Le reste du temps, un unique gardien fait une ronde toutes les heures dans le bâtiment, principalement pour protéger la collection des incendies ou des dégâts des eaux. Les heures normales de bureaux vont de 8 h 30 à 17 h 30, avec une pause d'une demi-heure à midi pour le petit personnel.

En comptant Edward Gavigan, la Fondation emploie un total de huit secrétaires, bibliothécaires, spécialistes, etc., ainsi que cinq gardiens et surveillants. Un unique concierge ferme et ouvre le portail des livraisons, déménage les articles à exposer et s'occupe des petites réparations du bâtiment. Une femme de ménage passe tous les soirs de 17 heures à minuit.

Seuls Edward Gavigan, le gardien de nuit, la femme de ménage, le secrétaire/gardien dans l'entrée et le concierge sont membres du culte. Les autres sont de loyaux sujets de la Couronne généralement dotés de solides connaissances en égyptologie, collecte de fonds ou difficultés légales associées.



La salle d'exposition

Les objets exposés ici n'ont aucun rapport avec le culte du Pharaon Noir ou le Mythe de Cthulhu. Les pièces de rangement situées à l'avant et au fond de la salle sont pleines de classeurs à tiroirs contenant d'innombrables vestiges de l'Égypte antique, soigneusement évalués et répertoriés. Un bibliothécaire se charge de les apporter aux visiteurs accrédités. Ceux-ci sont enfermés avec l'objet dans une des salles d'étude. Quand ils ont fini d'examiner l'artefact qui les intéresse, ils doivent frapper pour qu'on les laisse sortir. L'objet réintègre alors sa vitrine ou son tiroir.

Les fenêtres sont larges et hautes ; elles se terminent par des volets de ventilation actionnés par une manette. Murs et sol sont couverts de marbre sous un plafond à six mètres de haut. Vitrines, momies, sculptures, etc. s'alignent avec élégance dans ce volume majestueux.

Le rez-de-chaussée

C'est le centre administratif de la Fondation. Ici, on s'occupe d'évaluer et financer les chercheurs, de négocier permis et dérogations avec les autorités égyptiennes, de préparer itinéraires et plannings. Tout ce qui concerne l'Égypte, et plus particulièrement l'Égypte pré-Alexandrine, y est analysé et archivé. Cet important travail légitime n'empêche pas Gavigan d'utiliser la Fondation pour couvrir les activités de la Fraternité du Pharaon Noir. À cet étage, seuls le bureau de Gavigan, ses placards et le débarras peuvent apprendre quelque chose aux investigateurs.

Les autres pièces sont des bureaux, des salles de travail pour les chercheurs invités, etc. Les bibliothèques ne renferment que des ouvrages sur l'Égypte et les investigateurs peuvent éventuellement y vérifier qu'un mystérieux sorcier a bien régné sur ce pays à une époque reculée (jets de Bibliothèque, une chance toutes les heures).

Le bureau de Gavigan ne renferme rien de suspect, mais le coffre-fort (ouvert) contient 100 billets de 5 £ anglaises. Ils sont flambants neufs et les numéros se suivent. Gavigan est allé les chercher à sa banque peu après son entrevue avec les investigateurs. Ceux-ci observeront peut-être cet aller-retour s'ils ont déjà commencé à le surveiller. En bon joueur d'échecs, Gavigan a décidé de les appâter avec ces billets facilement identifiables, au cas où ils viendraient fouiller son bureau.

Sur le mur nord de la pièce, plusieurs portes ouvrent sur un ensemble de placards. Un panneau secret (Trouver Objet Caché à -20 % pour le déceler) au fond du placard central permet à Gavigan de pénétrer dans le débarras sans se faire remarquer. Des boîtes, caisses, vieux meubles, etc. y sont entassés. Un vieux sarcophage, vide et abîmé, est allongé sur le sol. Une réussite de Trouver Objet Caché ou Suivre une Piste signale une surface bien précise, le long du sarcophage, où le sol est moins poussiéreux, plus usé. Si l'on appuie deux fois sur l'un des yeux du sarcophage, un moteur électrique le fait coulisser sur le côté, dévoilant une volée de marches abruptes qui mène dans une pièce secrète au sous-sol. Un bouton au niveau de l'escalier permet de refermer le passage. On peut déplacer le sarcophage manuellement (FOR 50). Jusqu'à six personnes peuvent unir leurs efforts à cette fin, mais le mécanisme s'en trouvera détruit.

La pièce secrète

Elle est isolée du reste du bâtiment par un mur de béton de 30 centimètres d'épaisseur. Elle en est plus ou moins indépendante, comme une boîte dans une autre boîte. Le seul accès est l'escalier secret.

Diverses alimentations sont pourtant assez mal dissimulées : câble électrique relié au disjoncteur principal, tuyaux d'eau chaude et froide, tuyaux du chauffage central. Une prise d'air rejoint le toit et alimente la pièce en air frais par l'intermédiaire d'une pompe. Une étude de l'arrière du bâtiment et une réussite de Conduire Engin Lourd, Électricité ou Mécanique permet de repérer le conduit d'aération. Une autre réussite localise les raccords cimentés dans le mur de la cave à charbon, si le sous-sol est examiné de l'intérieur. Vous pouvez aussi autoriser des jets de Trouver Objet Caché.

C'est dans cette pièce que Gavigan prépare et lance ses sortilèges. On y trouve donc les composants nécessaires et les affreux ouvrages qui les détaillent. Un bureau confortable a été installé, ainsi que quelques sièges pour les réunions au sommet. Le matériel divers comprend de quoi parer à bien des éventualités : réserves de nourriture et d'eau pour trois jours, revolver et munitions, faux passeports, liasses de billets de 5 £, bougies et allumettes, vêtements de rechange, etc.

LES ŒUVRES D'ART : En bon professionnel de la culture, Gavigan possède sa propre collection privée : bas-reliefs, statues, peintures. Mais il préfère la garder dans sa pièce secrète, car elle est entièrement composée de représentations des

multiples dieux et serviteurs du Mythe. Les peintures ont généralement pour support des plaques de maçonnerie ou de stuc qui ont été soigneusement séparées de leur paroi d'origine. Découvertes, année après année, par les expéditions archéologiques financées par la Fondation, elles ont été rapportées ici pour évaluation. Gavigan a préféré les faire disparaître et interdire ainsi les recherches qu'auraient pu susciter de telles découvertes. D'évidence, ces pièces sont, pour la plupart, égyptiennes ou proto-sumériennes ; une réussite d'Archéologie confirme leur extrême antiquité. Une réussite de Mythe de Cthulhu montre que toutes ont trait au Mythe. Ces œuvres d'art n'ont aucun pouvoir magique mais les horreurs démentielles qu'elles dépeignent — Byakhees, Chthoniens, Goules, Shantaks, Habitants des Sables et Vampires de Feu — justifient un jet de Santé Mentale (0/1D4 points de SAN). S'ils devaient par la suite être confrontés à ces créatures, les investigateurs se souviendront les avoir vues représentées ici.

LA FEMME BOURSOUFLÉE : La salle secrète contient aussi une pile de petites caisses de bois. Toutes sont ouvertes et vides, sauf deux. La plus grosse est étiquetée : "Ho Fong Imports, 15 Kaoyang Road, Shanghai, Chine" en anglais et en chinois. La mention "À l'attention de l'honorable Ho Fong" a été ajoutée en plus petits caractères. La caisse renferme une statue de bronze vert-de-grisé : Nyarlathotep sous son abominable avatar de la Femme Boursouflée. La vue de cette statue coûte 0/1D6 points de SAN. Pour ce qui est du transport, considérez qu'elle a une TAI 20. La proximité de cette statue (moins de trois mètres) accorde un bonus de 10 % aux chances de succès du sortilège Contacter Nyarlathotep.

LE CTHULHU BLEU : La plus petite caisse est adressée à la Compagnie Maritime Randolph, Port Darwin, Territoire-Du-Nord, Australie, avec un ajout précisant "Pour Mr. Randolph — Personnel". Elle contient une statuette de quarante centimètres, une créature humanoïde avec une sorte de pieuvre malveillante en guise de tête. Visions antérieures, jet d'Occultisme ou de Mythe de Cthulhu permettent d'identifier le dieu Cthulhu. L'investigateur qui la touche sent d'étranges démangeaisons lui remonter des bras vers la poitrine. Il est inutile d'avertir le joueur que les Points de Magie de son personnage ont été augmentés de dix unités avant qu'il en ait l'emploi. Ces points supplémentaires lui sont acquis pour 24 heures, à moins qu'il ne les utilise dans l'intervalle.

LA BIBLIOTHÈQUE : Cette belle bibliothèque de noyer protège derrière ses vitrines divers volumes et parchemins. On reconnaît facilement des ouvrages écrits en allemand, français, russe, latin et espagnol. Deux sont en anglais. Il s'agit, pour une bonne part, de panégyriques démentiels consacrés à divers dieux ou de mémoires abscons sur des questions théologiques aussi primordiales que le nombre d'infidèles qu'avalera le Dieu Noir à sa première bouchée. Il y a des ouvrages plus utiles : les *Fragments de G'harne*, le *Livre de Dzyan* et le *Liber Ivonis*. Tous sont décrits dans le livre des règles de *L'Appel de Cthulhu* (5ème édition, pages 58-59). Un passage des *Fragments* montre que Nyarlathotep est le dieu de la Langue Sanglante. Si cette information n'est pas encore connue de vos investigateurs, une petite perte de Santé Mentale est à l'ordre du jour.

Il y a quinze parchemins, tous très vieux. Dix sont des poèmes à la louange de Nyarlathotep, destinés à être récités pendant certaines cérémonies — trois sont écrits en arabe, quatre en latin, deux en vieux français et un en vieil anglais. Les cinq autres renferment chacun un sort :

- Invoquer un Byakhee (Hiéroglyphes)
- Invoquer une Horreur Chasseresse de Nyarlathotep (Hiéroglyphes)
- Contrôler un Vagabond Dimensionnel (Arabe)
- Terrible Malédiction d'Azathoth (Arabe)
- Envoyer des Rêves (Arabe). Ce sortilège nécessite un bol en "cuivre céleste" comme celui qui repose dans l'alcôve de Mukunga à la Boutique Ju-Ju de New York. Gavigan ne possède pas ce composant.

La lecture de chaque parchemin coûte 1/1D6 points de SAN. Il est bien sûr nécessaire de comprendre la langue du parchemin.

LE COFFRET : C'est un petit coffret de bois de santal sculpté. Des incrustations d'argent représentant des Vagabonds Dimensionnels courent sur toutes les surfaces. Il contient deux dagues enchantées en argent permettant d'Invoquer un Vagabond Dimensionnel si l'on connaît ce sortilège. Sur la même étagère que le coffret s'entassent pêle-mêle ailes de chauve-souris séchées, conserves d'yeux de crapaud, griffes de vouivre, etc.

L'URNE : Ce petit récipient de pierre renferme cinq doses de Poudre d'Ibn Ghazi. Il est posé à côté du coffret.



UN SERPENT À SOHO

Jackson avait pris bonne note de cette piste — par chance, il ne l'avait pas suivie. Les investigateurs pourraient bien, eux, s'égarer dans cette impasse où guette une intelligence froide aux dangereux pouvoirs.

Cette aventure ne s'inscrit pas dans l'intrigue générale des *Masques de Nyarlathotep*, même si elle peut aisément y être intégrée. Comme le "Monstre du Derbyshire" qui va suivre, elle ne vise qu'à offrir une diversion, qu'à maintenir les investigateurs (et les joueurs) dans le doute. Une campagne qui ne quitterait jamais les rails des dieux et cultes malfaisants deviendrait trop prévisible et donc moins intéressante. Cette aventure peut donc être incluse dans n'importe quel autre chapitre si vous prenez la peine de modifier quelques noms et décors.

Aide de Jeu n° 25. Un article du *Scoop* (de Londres).

Utilité du document : Il établit le lien entre Shipley et le Mythe, et attire les investigateurs dangereusement près de la mère de Miles Shipley, un Homme Serpent.

L'article du *Scoop* est illustré par un monstre sinistre s'emparant d'une malheureuse jeune fille. L'impression de la photographie est si mauvaise que le tableau original y perd tout son impact. Les investigateurs ne reconnaissent ni le monstre ni la jeune femme. Aucun jet de Santé Mentale n'est nécessaire.

La photographie et l'article rendent compte d'un vernissage. L'adresse du peintre, Miles Shipley, se trouve sur la fiche : 6, Holbein Mews.

L'histoire de Miles Shipley n'a aucun rapport avec les machinations de Nyarlathotep, même s'il s'agit bien d'une anecdote du Mythe. En 1923, Shipley rencontre un inconnu dans un pub, "La Rose et la Couronne". L'homme jure qu'il peut lui montrer des scènes qu'aucun pinceau de peintre n'a jamais pu saisir. Il ne plaisante pas ; c'est un sorcier du Peuple Serpent.

Sous hypnose et Drogue Plutonienne, Shipley remonte le temps et contemple l'apogée du Peuple Serpent, ses cités de basalte, ses temples, ses rites sanglants et ses guerres meurtrières. Il peint sans répit ces visions infernales. Sa santé mentale décline et ses tableaux gagnent en puissance et impact.

En échange d'une telle faveur, le sorcier (Ssathasaa, dans sa langue sifflante) ne demande qu'un refuge sûr et un ou deux bons repas par semaine. Il s'installe chez Miles et commence par mettre sa vieille mère, Bertha Shipley, au menu. Après ce premier bon repas, il prend l'apparence de la vieille. Cette brave dame de 70 ans dissimule maintenant Ssathasaa l'Homme Serpent.

Miles est irrémédiablement fou et complètement dépendant de la Drogue Plutonienne. Il ne sort guère que pour aller chasser de quoi nourrir sa muse. Les anciennes amies de Bertha sont depuis longtemps consommées. Ses victimes présentes sont généralement des prostituées avec lesquelles il couche avant de les tuer. Il prend garde de ne pas être remarqué avec elles. Il ne vit que pour son art et c'est son seul sujet de conversation — jusqu'à l'apparition d'un repas potentiel pour Ssathasaa.

La maison de Holbein Mews

Les Shipley vivent dans une maison de brique à un étage en mal de réparation. Toutes les fenêtres sont fermées et occultées par d'épais rideaux. Il y a deux entrées, une à l'avant de la maison, l'autre à l'arrière (FOR 35). Les portes intérieures de la maison ont une FOR de 15 et les grilles des fenêtres une FOR de 30.

Entrer par effraction

De la rue, les investigateurs voient, au sommet de la maison, une fenêtre à tabatière munie d'une poignée. Les bâtiments voisins sont déserts et permettent un accès facile au toit de la maison Shipley. Le panneau vitré peut être brisé facilement ; on peut même le soulever de quelques millimètres mais une chaîne et un cadenas, à l'intérieur, interdisent son ouverture. Cette chaîne est suffisamment tendue pour qu'il ne soit pas possible de la scier ou de crocheter le cadenas depuis l'extérieur. Des individus expérimentés se seront certainement munis de diamant et ventouses.

Il y a 50 % de chances pour que Shipley soit en train de peindre dans la mansarde. Si les investigateurs brisent la vitre, Shipley et Ssathasaa risquent fort de les entendre. Faites un jet d'Écouter pour l'un et l'autre, à -10 % s'ils se trouvent au premier étage, et à -20 % s'ils sont au rez-de-chaussée. Ils n'entendent rien s'ils sont au sous-sol.

Forcer les autres fenêtres et portes ne peut manquer d'alerter Ssathasaa, et Shipley s'il n'est pas en train de peindre.

Ssathasaa prend le soleil dans le jardin 15 % du temps. Il apprécie aussi cet endroit, de jour comme de nuit, pour ses siestes digestives, mais sa présence n'y est à vérifier que si les investigateurs essaient d'entrer par-derrière par un beau jour ensoleillé.

Frapper à la porte

Ssathasaa est toujours le premier à ouvrir la porte. Il cache tout ce qui pourrait attirer les soupçons et accueille les visiteurs sous l'apparence de Bertha Shipley. Il garde à la main une corbeille à ouvrage et une aiguille à tricoter des plus meurtrières. Si les investigateurs parviennent à le persuader qu'ils sont là pour acheter un tableau — et paraissent en avoir les moyens — il les fait entrer. Le couple ne

Le Peintre de l'Horreur à l'Honneur

Ses abominablés créations ridiculisent les "Surréalistes"

LES COLLECTIONNEURS peuvent maintenant acquérir des scènes de sauvagerie rivalisant en horreur avec les pires cauchemars de la Grande Guerre, tout en étant bien plus exotiques que les sinistres épisodes de ce conflit.

Les œuvres de l'artiste londonien Miles Shipley commencent à être recherchées par les collectionneurs qui paient parfois jusqu'à 300 £ pour ses toiles.

Notre correspondant a vu plusieurs douzaines de ces œuvres et les a trouvées incroyablement odieuses. Femmes violées, monstres lacérant les entrailles d'un homme, sombres paysages fantasmagoriques, visages grimaçant d'horreur ne sont que quelques-uns des sujets traités par Shipley.

L'horreur de ces œuvres est encore accrue par l'excellence de leurs conception et facture qui leur confère une inquiétante vraisemblance : on pourrait croire que le peintre a travaillé sur photographies, des clichés qui n'ont certainement pas pu être pris sur notre planète !

De fait, l'artiste affirme être en contact avec "d'autres dimensions" où résideraient des êtres très puissants et ses œuvres ne feraient que rendre compte de ses visions.

Mr. Shipley est issu de la classe laborieuse et n'a reçu aucune formation artistique. Il réussit pourtant là où tant d'autres ont échoué.

Les critiques s'accordent à dire que Shipley représente une réponse anglaise aux "surréalistes" continentaux dont les adeptes controversés n'ont toujours pas réussi à convaincre John Bull que la manière d'un tableau est plus importante que son sujet.

Un coup de chapeau à Miles Shipley qui n'hésite pas à dénoncer ces charlatans !

— LE SCOOP

Aide de Jeu n° 25



Miles Shipley

survit que grâce à ces rentrées et aux fonds de poches de ses victimes. Selon l'histoire qu'ils ont choisie, les arrivants doivent réussir un jet de Crédit ou Baratin pour convaincre Ssathasaa — et Shipley (avec peut-être un malus) qui est devenu complètement paranoïaque.

Aleister Crowley, l'infâme occultiste, a été un de leurs clients, ainsi que certains membres de la coterie de Bloomsbury (même si ceux-ci ne risquent pas de mentionner la chose à leurs amis).

Quand les visiteurs ont montré patte blanche, ils sont conduits à la mansarde où ils peuvent admirer les tableaux. Ssathasaa et Shipley les accompagnent. Shipley est fier de ses peintures et adore les compliments. Aucun jet de Psychologie n'est nécessaire pour comprendre qu'il est fou. Son corps tremblant et sa voix aiguë le trahissent. À moins qu'ils n'aient éveillé les soupçons de Ssathasaa, le Tableau dans le Placard (voir ci-contre) reste invisible.

Après avoir acheté un tableau (75 £ + 1D50) ou affirmé que rien ne les satisfaisait vraiment, les investigateurs sont reconduits jusqu'à la porte. En s'éloignant, ils remarquent (réussite d'Idée) que l'odeur générale de la maison était assez semblable à celle qui règne dans la section reptiles d'un zoo.

Surveillance

Si les investigateurs surveillent la maison, il y a 20 % de chances pour que Shipley aille chercher une prostituée dès la première nuit. Cette chance augmente de 10 % chaque nuit suivante et ce, jusqu'à qu'il remplisse effectivement sa sinistre mission. Accompagnée de sa future victime, il réintègre la maison côté jardin. Les investigateurs doivent donc aussi guetter de ce côté s'ils veulent surprendre son retour. Sur une réussite de Trouver Objet Caché, Shipley s'aperçoit de la surveillance. Il paye sa compagne d'un soir et prévient Ssathasaa qui décide des mesures à prendre. Rien de plus nourrissant qu'un investigateur.

La mansarde

Une pièce vide sous le toit. Des lampes à pétrole éclairent les lieux. Un chevalet est installé sous la verrière peinte en noir (Shipley ne supporte plus la lumière naturelle). La toile placée dessus ne porte que les premières esquisses d'un nouveau tableau. Pinceaux, peintures et palettes sont disposés sur une table à gauche. La porte qui donne accès au reste de la maison est toujours verrouillée. Shipley garde la clé sur lui. Elle n'est nécessaire que du côté escalier. Côté mansarde, le verrou est actionné par une simple molette.

Des tableaux achevés sont posés contre les murs. Prévenez équitablement vos joueurs que chaque toile représente un sujet démentiel et malsain, que chacune des scènes dépeintes est presque insupportable, mais ne dévoilez pas la méthode de calcul des pertes de SAN avant la fin de l'inspection. Si les investigateurs font preuve de prudence, aucune perte désastreuse ne devrait intervenir. Il y a quatre piles de 1D4+3 tableaux chacune. Ils sont de tailles différentes, mais tous affreusement étranges et macabres. Observée de près, en couleurs et grandeur nature, chaque toile fait perdre 0/1D3 points de SAN. Soyez machiavélique : laissez les personnages regarder ces tableaux dangereux tout à loisir ; laissez leur esprit mal défendu absorber ces abominables images. Comptez ensuite le nombre de tableaux que chacun a pu admirer et demandez à chaque joueur le nombre de jets de SAN approprié.

Les investigateurs devraient être particulièrement intéressés par un tableau où l'on voit la Montagne du Vent Noir, au Kenya, surmontée par la forme monstrueuse de la Langue Sanglante, l'avatar de Nyarlathotep. De petites silhouettes humaines placées près d'un temple lèvent les bras en signe de dévotion. Toutes portent la coiffe du culte de la Langue Sanglante. Le décor fait penser à l'Afrique et les investigateurs reconnaissent les coiffes s'ils les ont déjà vues. Miles a observé cette scène, vieille de plusieurs centaines d'années, sous l'emprise de la Drogue Plutonienne.

Le tableau dans le placard

Le mur nord de la mansarde est occupé par un placard cadenassé. Shipley en garde la clé sur lui. La porte a une FOR de 15 mais les charnières sont à l'extérieur, comme pour tous les placards. Shipley ne l'ouvrira jamais de son plein gré. À l'intérieur, il y a seulement un chevalet et un tableau caché sous un linge. Cette toile est son chef-d'œuvre. Elle dépeint un marécage envahi de serpents. Une petite île, surmontée d'un autel de pierre, s'élève au centre. Si le tableau est suffisamment éclairé, il prend rapidement du relief : en une minute à peine, les eaux du marécage se mettent à clapoter, les serpents à ramper et l'autel à luire. Le visiteur qui détourne le regard dès ces premiers effets ne risque rien.

S'il continue à regarder, il doit faire un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance. Il doit d'abord lutter contre un POU de 10 mais chaque minute passée à étudier le tableau devenu tridimensionnel accroît la force de l'attaque de 1 point. La première attaque se fait donc à 10, la deuxième, une minute plus tard, à 11, et ainsi de suite. Quand un investigateur finit par avoir le dessous, il se retrouve dans le tableau, debout près de l'autel de pierre : il a été téléporté dans le temps jusque dans cet ancien bastion du Peuple Serpent. Le malheureux, ainsi catapulté dans le temps, perd 4/1D20+4 points de SAN.

Ses compagnons le voient s'évanouir sous leurs yeux et réapparaître dans le tableau. Ils perdent tous 0/1D8 points de SAN. Tant que l'investigateur téléporté reste dans le champ de vision défini par le tableau, ses amis peuvent voir ce qui lui arrive. Et s'ils continuent à l'observer, ils ne tardent pas à le rejoindre.

Le personnage capturé par le tableau ne voit aucune ouverture donnant sur la mansarde. Aucun retour n'est possible. Le tableau est devenu son nouvel univers. Il est prisonnier de ce marais qui n'existe que sur une terre depuis longtemps disparue. Il est revenu au temps des dinosaures et il y a maintenant 50 % de risques, toutes les 30 minutes, pour que 1D8 Hommes Serpents émergent de l'eau entourant l'île. Si l'investigateur veut quitter l'île, il doit traverser à la nage 15 mètres d'une eau infestée de serpents venimeux et réussir 1D6 jets d'Esquiver pour ne pas être mordu. Sur l'autre rive, les chances de rencontrer des Hommes Serpents sont les mêmes. Les victimes du tableau sont définitivement perdues et finiront certainement sacrifiées par le Peuple Serpent.

Si vous désirez développer ce thème du Peuple Serpent, inspirez-vous du Tableau dans le Placard. Vous pourriez, par exemple, créer un scénario où les investigateurs trouvent dans ce royaume passé, un portail susceptible de les ramener à leur époque.

Le Tableau dans le Placard est bel et bien magique, mais seulement constitué d'une toile peinte sur un châssis. Il peut être détruit normalement et, dans ce cas, le portail sur le royaume Serpent disparaît. Le détruire après le transfert d'un ami à l'intérieur ne change rien à ce qui s'est passé. S'ils comprennent son caractère à sens unique, les investigateurs peuvent même l'utiliser comme arme. Ssathasaa n'a ordonné l'exécution de ce tableau que pour offrir ses ennemis en sacrifice à son peuple — et pour disposer d'un chemin de fuite si nécessaire. Il a fallu deux ans pour enchanter ce tableau. Ssathasaa ne l'utilise contre les investigateurs que s'il les juge dangereux.



Portrait d'une famille ophidienne

Le premier étage

Ces quatre pièces pauvrement meublées ne renferment rien de particulier ni d'intéressant, à moins que vous ne souhaitiez changer quelques détails. Aucune porte n'est verrouillée.

Le rez-de-chaussée

La porte de derrière donne dans un petit jardin entouré d'un mur de brique, récemment érigé, de presque trois mètres de haut. Ce niveau comprend une cuisine, un petit vestibule, une chambre à coucher et un petit salon. Dans la cuisine, une porte mène au sous-sol. Elle est toujours fermée à clé. Une seule de ces pièces, la chambre, importe à notre aventure.

La porte en est verrouillée 80 % du temps ; Shipley porte la clé sur lui. Dans le placard de cette chambre, sur l'étagère supérieure derrière une boîte à chapeaux, une cassette laquée contient une seringue et une petite fiole : 10 doses de Drogue Plutonienne. Injectée sans intention particulière — sans suggestion hypnotique concernant une époque précise — la drogue envoie l'esprit au hasard dans le temps, peut-être dans une ère hantée par les Chiens de Tindalos. Pendant ce voyage, le corps tombe sans vie sur le sol. La drogue a une couleur verte. La seringue a été utilisée si souvent sans être nettoyée qu'un résidu verdâtre sur les parois du cylindre signale le dosage approprié. Une dose dure 1D3 heures ; une injection plus importante prolonge le voyage en proportion. Il est impossible de prévoir les effets de cette drogue, sauf expérience préalable ou connaissances très particulières. Ssathasaa la fabrique à partir d'ingrédients rares et précieux.

Le sous-sol

Quantité de rebuts encombrent cette vaste pièce, mais les boîtes et chaises cassées sont empilées de manière à libérer un passage jusqu'au mur sud, qui cache une pièce secrète. La paroi s'ouvre si on exerce une forte poussée en son centre ; une réussite de Trouver Objet Caché révèle l'embrasure de cette porte secrète.

De nombreux symboles mystiques sont gravés sur les parois de cette pièce plus petite. Des étagères encombrées de bocaux recouvrent un pan de mur. Les étranges substances nécessaires à diverses magies (dont la concoction de la Drogue Plutonienne) y sont rangées. Si les investigateurs connaissent la recette, ils constateront qu'il y a assez d'ingrédients pour en produire au moins dix fioles. Des livres et de vieux grimoires, écrits dans diverses langues, contiennent des renseignements sur certains sortilèges. Aucun de ces documents n'est rédigé en anglais, la plupart sont écrits dans la langue du Peuple Serpent. A priori, ils ne renferment aucun sort du Mythe, mais vous pouvez toujours décider qu'ils contiennent tous les sortilèges connus de Ssathasaa et plus encore.

Près d'un autre mur, une grande auge de pierre est fermée par une dalle. Elle contient les restes des repas de Ssathasaa. Libre à vous de juger ou non que ces têtes de femmes coupées occasionnent des pertes de SAN. L'odeur de fosse à serpent est ici particulièrement intense.

Ssathasaa

Le prêtre du Peuple Serpent tient à sa couverture et à garder Shipley au travail sur les scènes du Royaume Serpent. Il cherche à créer un portail par lequel son peuple pourra envahir le futur. Si les investigateurs surgissent brusquement avec une foule de questions, il feint l'ignorance d'une brave vieille dame et leur dit de s'en aller. De fait, il ne sait rien qui puisse faire progresser les recherches des investigateurs.

Ssathasaa possède deux formes. Pour rencontrer des humains ou prendre le soleil dans le jardin, il adopte l'apparence de Bertha Shipley. À l'intérieur et dans la pièce secrète du sous-sol, il redevient un Homme Serpent : écailles, griffes, long museau de crocodile et grosse queue reptilienne.

Il passe de sa forme humaine à sa forme serpent en 20 secondes environ, mais reprendre l'apparence de Bertha Shipley nécessite un rituel de quelques minutes. Si Ssathasaa est blessé sous sa forme humaine, le choc lui fait réintégrer sa forme originelle — il attaque alors toutes les personnes présentes. Ses caractéristiques "humaines" apparentes sont données entre parenthèses dans le descriptif qui suit, mais ses véritables caractéristiques, compétences, connaissances et identité restent toujours celles de Ssathasaa.

Son ombre est toujours celle d'un Homme Serpent et trahit sa véritable nature. Il préfère donc ne jamais sortir de jour et éviter les lieux trop éclairés. Il aime les brouillards londoniens ; ils sont, hélas, affreusement froids, mais occultent complètement son ombre. Accordez un jet de Chance aux investigateurs ; en cas de réussite, ils entrevoient l'ombre de Ssathasaa. Si le sorcier pense qu'ils connaissent sa véritable identité, il essaie de les éliminer.

SSATHASAA, semi-immortel,
Grand Prêtre du Peuple Serpent
(alias Bertha Shipley de Soho, 70 ans apparemment)

FOR 10 (4)	CON 11 (8)	TAI 9 (8)	INT 19 (9)	POU 35 (9)
DEX 17 (5)	APP/(9)	ÉDU 30 (6)	SAN 0	PV 10 (8)

Bonus aux dommages : 0 (-1D6).

Armes : Aiguille à tricoter 75 %, 1D3 (peut empaler) Morsure 35 %, 1D8 + poison TOX 11



Armure : 1 point d'écailles.

Sorts : Appeler Azathoth, Appeler Hastur, Appeler Yog-Sothoth, Contacter Yig, Déflagration Mentale, Épuiser le Pouvoir, Hypnotisme, Invulnérabilité, Poussière de Suleiman, Ressemblance, Signe de Voor.

Compétences : Anglais 95 %, Arabe 50 %, Discrétion 85 %, Dissimulation 75 %, Esquiver 95 %, Histoire Naturelle 90 %, Lancer 55 %, Langage du Peuple Serpent 95 %, Marchandage 65 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Nager 70 %, Occultisme 95 %, Préparer la Drogue Plutonienne 95 %, Sauter 65 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 60 %, Tricoter 5 %,

MILES SHIPLEY, 37 ans, peintre londonien dément

FOR 13	CON 14	TAI 12	INT 13	POU 10
DEX 15	APP 6	ÉDU 10	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 35 %, 1D3 + 1 + bd ; Couteau de Boucher 45 %, 1D6 + bd ; Hachoir 65 %, 1D6 + 1 + bd.

Compétences : Anatomie 65 %, Dessin à l'Encre 65 %, Esquisse 80 %, Langage du Peuple Serpent 20 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Occultisme 35 %, Peinture 85 %.



Le Monstre du Derbyshire

Monstres abominables et hurlements sinistres plongent un paisible petit village anglais dans la terreur. Les autorités ne savent que faire. Et nos investigateurs ? Vont-ils s'en mêler, se faire de nouveaux alliés et remettre les choses en ordre ou fuiront-ils les horreurs de la nuit ?

Pour des joueurs de *L'Appel de Cthulhu*, la menace d'un simple loup-garou se traduit plutôt par des soupirs de soulagement. Aussi meurtrier que soit ce monstre, il fait piètre figure comparé au Puissant Cthulhu et à sa horde de serviteurs diaboliques. Pour maintenir le suspens — et retarder ces préparatifs si efficaces contre les loups-garous — entretenez un certain flou artistique : vos joueurs doivent pouvoir se convaincre qu'ils ont affaire à quelques créatures du Mythe. Dans cet esprit, le texte fera souvent référence aux "monstres" ou "bêtes" plutôt qu'aux "loups-garous". Les villageois peuvent aussi contribuer à cet écran de fumée. Rien n'est moins fiable qu'un témoin oculaire et le loup-qui-marche-comme-un-homme peut parfaitement se transformer dans les esprits affolés en créature ailée ou autre masse informe.

Mettez l'accent sur les victimes "déchiquetées" ou "mises en pièces" et essayez de reléguer aux oubliettes le rapport du médecin légiste qui ne relève que des lacérations et morsures dues à un gros animal. Le curé de Lesser-Edale peut, malgré les informations vitales qu'il détient, attirer l'équipe sur une fausse piste. Voilà un homme qui passe ses nuits à lire de vieux grimoires à la recherche (probablement) d'un savoir très ancien. Il est, de plus, secrétaire de la section locale de l'Ordre du Druide Doré. Le mot "druide" devrait suffire à éveiller les soupçons des investigateurs.

Comment aller à Lesser-Edale

Par les chemins de fer du Midland, Derby se situe à un peu plus de 200 kilomètres (au nord) de Londres, au pied de la vallée de la Derwent. Cette vallée, où se déroulent les événements qui nous intéressent, s'étend au nord de cette ville. Les investigateurs peuvent prendre le train pour Derby à la gare St. Pancras de Londres, située à environ 1,2 kilomètre au nord du British Museum et de la Fondation Penhew.

Une fois arrivé à Derby, on peut rejoindre Lesser-Edale par l'autobus de 7 h 52, 14 h 12 ou 19 h 40, ou louer une voiture. À pied, la balade jusqu'à Lesser-Edale prend au moins six heures.

La vallée de la Derwent est une des plus belles régions d'Angleterre. Sa partie supérieure est souvent comparée à la région des Lacs. Les investigateurs trouveront certainement ses falaises de calcaire, affleurements rocheux, ravissants vallons boisés et magnifiques chutes d'eau bien revigorants après les matins humides et les angoisses de la capitale. La campagne est délicieusement verte et les haies bien entretenues. L'après-midi tourne un peu à la pluie et le pub fait le plein.

Aide de Jeu n° 26. Un article du Scoop qui résume les meurtres récemment intervenus à Lesser-Edale et dans les environs (voir page suivante).

Utilité du document : Établit la liste des victimes et nomme certains des témoins.

Lesser-Edale

Cette perle de petit village est digne de son écrin. Il se compose d'une trentaine de maisons (deux d'entre elles ont encore un toit de chaume) auxquelles s'ajoutent le pub "Le Cheval Hilare", le Magasin Moderne Pitchlock, une petite église moderne (à côté des fondations de l'église élisabéthaine qui a malheureusement brûlé en 1906) et une clinique vétérinaire qui dessert la haute vallée et les environs. Les bus à destination de Derby partent à 6 h 35, 9 h 20 et 16 h.

Les caractéristiques des habitants de Lesser-Edale sont réunies pages 57-58.

Au "Cheval Hilare", l'ambiance est amicale et les clients curieux ; on a rarement l'occasion de voir des touristes américains. Tumwell, le constable, vient y prendre sa pause pendant que les investigateurs y sont. C'est un brave homme aux compétences incertaines. Ses moustaches sont mouillées par la pluie. Il attribue les meurtres à un chien sauvage qu'il est certain d'avoir tué avec son fusil. "Certainement parti crever dans les collines. On n'a plus eu d'problèmes depuis, Dieu merci." Deux de ses amis le taquinent, insinuant qu'il n'était pas aussi affirmatif pendant l'enquête des détectives de la ville ou l'audience du coroner.



Constable Tumwell

Une grande discussion s'ensuit si les investigateurs savent l'entretenir à coups de tournées générales — ou de réussites de Baratin ou Persuasion. La plupart craignent le retour du monstre et certains affirment entendre encore ses hurlements les nuits de pleine lune. La pleine lune, rappelle-t-on aux étrangers, est pour le lendemain. Un homme jure avoir aperçu la chose. "J'connais pas d'chiens qui vont comme ça sur leurs pattes arrière, Hubert", dit-il au policier, "et aucun chien n'arracherait ses os à un cadavre comme c'est arrivé à la pauvre Lydia". Hubert Tumwell n'a pas grand-chose à répondre ; une réussite de Psychologie souligne qu'il préfère peut-être sa réputation et son poste à la vérité.

Pour interroger les familles des victimes, les joueurs doivent réussir un jet à la moitié de Persuasion ou Baratin (un investigateur par famille). Harold Short est célibataire et il est toujours en convalescence chez son frère à Norfolk, mais les investigateurs peuvent rencontrer certains Osgood ou Parkins.

Edith Osgood affirme que son mari a entendu du bruit dans l'étable et qu'il est sorti voir de quoi il retournait en prenant soin d'emporter son fusil. Quelques secondes plus tard, elle l'a entendu tirer puis hurler. De sa fenêtre, elle a

LA POLICE MISE EN ÉCHEC PAR UN ABOMINABLE MEURTRIER !

Le tueur inhumain aurait-il survécu à un coup de fusil ?

LES HABITANTS DE LA VALLÉE DE LA DERWENT, toujours sous le choc de deux meurtres accompagnés d'une attaque sur une troisième victime, n'ont toujours pas été rassurés par la moindre explication ou arrestation après plusieurs mois.

George Osgood, fermier à Lesser-Edale, puis Miss Lydia Perkins, du même village, ont d'abord été littéralement déchiquetés. Ces deux meurtres sont intervenus au cours de nuits consécutives mais aucun autre lien n'a pu être établi entre eux. La troisième nuit, c'est le charron Harold Short qui a failli être tué, mais il a réussi à repousser son effroyable agresseur. Il jure qu'il s'agit d'une créature inhumaine et pourtant semblable à l'homme.

Le Constable Tumwell, de Lesser-Edale, croit avoir abattu la bête d'un coup de fusil après son attaque sur Short. D'autres habitants de la région prétendent pourtant l'avoir revue depuis.

En fait, nombreux sont ceux qui affirment que les hurlements de la bête s'élèvent encore sur Lesser-Edale à l'approche de la pleine lune.

Nous rappelons à nos lecteurs l'existence des Protocoles du Danger instaurés il y a maintenant bien longtemps par votre journal favori et les avertissons que les gorges pittoresques qui entourent Le Pic ont été décrétées par le *Scoop* Zone de Grand Danger !

Il est conseillé aux habitants des Midlands de ne pas quitter leur maison la nuit et de rendre compte de tout événement étrange à la police et au Scoop.

— LE SCOOP

Aide de Jeu n° 26

vu une forme bossue et échevelée s'enfuir en courant. Elle avait la taille d'un homme et a disparu dans les bois en hurlant. Ses enfants, accrochés à ses jupes, disent la même chose.

John Parkins, le maquignon, n'a pas assisté à l'assassinat de sa fille. C'est à son retour du "Cheval Hilare" qu'il a découvert son cadavre. Il est convaincu que Lawrence Vane, le fils de Sir Frederick Vane, a quelque chose à y voir. Un voisin (Tom Corty, qui n'a rien d'autre à ajouter à ce témoignage) a vu Lawrence Vane près de chez Parkins la nuit du meurtre. Corty affirme que le jeune homme semblait bouleversé et qu'il s'éloignait rapidement de la maison de Parkins. Tumwell et ses supérieurs ont interrogé Lawrence et l'ont déclaré innocent de toute implication, mais Parkins pense que les autorités cherchent à protéger les Vane du scandale. Il appelle amèrement le parti travailliste à corriger de telles injustices sociales et se lance dans un discours de plusieurs minutes sur le pouvoir politique et l'oppression des classes dirigeantes. Une réussite de Psychologie indique que Parkins a été terriblement perturbé par la mort de sa fille.

Le curé, le révérend Jeremy Stratton, a lui aussi aperçu la chose, mais pour certaines raisons, expliquées par la suite, il n'aborde pas facilement ce sujet.

La malédiction des Vane

Sir Arthur Vane, 67 ans, est un gentilhomme campagnard des plus fiers. Son fils Lawrence, 23 ans, a hérité de cette même nature. Il est rentré depuis peu après des études à Oxford. Le monstre a commencé à frapper peu de temps après ce retour et certains villageois se joignent donc à Parkins pour accuser Lawrence. En fait, c'est Eloïse, sa sœur, qui est à blâmer. Cette douce jeune fille de 21 ans a hérité, à son insu, de la malédiction des Vane et se transforme en loup-garou les nuits de pleine lune.

L'histoire de cette malédiction remonte à Lady Evangeline Vane qui avait condamné une jeune sorcière au bûcher. La mère de la malheureuse avait invoqué la Marque de la Bête sur toutes les filles à venir des Vane. Pendant des générations, toutes les filles de la famille Vane se sont transformées en loup-garou à leur 21ème anniversaire. La famille avait d'abord gardé le secret, enfermant ses femmes les nuits de pleine lune ou tuant les filles à leur naissance. Puis le malheur a voulu que quatre générations s'écoulent sans voir la naissance d'une fille et le secret a cessé de se transmettre. Maintenant le mal est de retour. Sir Arthur a consulté ses documents de famille et commence à comprendre ce qui se passe. Il en a averti son fils et Tom Corty a aperçu Lawrence alors que celui-ci cherchait sa sœur.

La famille Vane vit dans la vallée depuis presque sept siècles, mais son titre ne remonte qu'au règne de Charles II sous lequel Wellington Vane avait habilement négocié certains secrets royaux. La famille habite le donjon d'un château-fort médiéval plus ou moins effondré avec plusieurs vieux serviteurs loyaux. Tous savent que quelque chose d'étrange est arrivé à Eloïse après son 21ème anniversaire. Par amour et respect envers Sir Arthur, ils gardent le silence.

Sir Arthur et Lawrence sont les seuls à savoir qu'Eloïse est un loup-garou. Ils l'enferment dans les cachots du château pendant les trois nuits de pleine lune. Ce sont ses hurlements, amplifiés par les profondeurs, que les villageois entendent. Sir Arthur Vane n'autorise aucune enquête chez lui. C'est une affaire de famille et seul un envoyé du Roi pourrait le faire changer d'avis. Les investigateurs pourront tout de même parler à Lawrence s'ils obtiennent une réussite de Crédit ou Persuasion.

Les Vane sont restés cloîtrés au château depuis les meurtres, mais il y a 25 % de chances pour que Lawrence fasse une apparition au pub quand les investigateurs sont au village (faites un jet chaque jour). Il s'y montre régulièrement pour sauver les apparences et faire croire que tout va

Vane et Cie

Vous n'avez sans doute pas manqué de remarquer un étrange détail : ce n'est pas la première fois que le nom des Vane apparaît dans ce livre. C'était aussi le nom du félon envoyé aux colonies en 1714, Abner Vane Carel, qui a engendré par la suite la puissante famille des Carlyle du Massachusetts et de New York. Abner était le fils illégitime de Sir Joshua Vane, un homme connu par ailleurs pour sa rigoureuse droiture. Roger Carlyle est un cousin au énième degré des Vane d'aujourd'hui. Cette remarquable coïncidence ne s'accompagne d'aucune conséquence sur ce scénario ou sur la campagne mais vous êtes libre de vous en inspirer ou d'en tirer une fausse piste.

bien au château. Il ignore les ragots avec hauteur, même si le sort d'Eloïse a quelque peu rabaissé son orgueil. S'il parle aux investigateurs, c'est pour leur assurer que les villageois sont stupides, que le constable connaît son travail et que les Vane n'ont rien à cacher. Une réussite de Psychologie indique qu'il cache quelque chose.

Une visite à Château Plum

S'ils veulent un véritable entretien avec un Vane, les investigateurs doivent se rendre à Château Plum. Celui-ci est perché à soixante mètres au-dessus du village, au sommet d'un escarpement rocheux. Une route sinueuse le relie directement au village. Un autre chemin fait un détour par une vallée proche avant d'escalader l'escarpement à l'arrière du château. Après une courte marche, on arrive ensuite devant les remparts et tours écroulés de l'ancienne forteresse.



Sir Arthur Vane

Des investigateurs circonspects se font présenter aux Vane par quelqu'un du village, extorquent un rendez-vous à Lawrence, laissent une carte de visite et un message, etc. S'ils savent exploiter les ressources du protocole, il ne leur faut que quelques jours, une semaine tout au plus, pour obtenir un entretien au château.

Des butors vont plutôt foncer au château et frapper comme des cow-boys à la grand-porte (elle n'a plus été ouverte depuis l'exécution de Charles Ier ; l'événement est toujours considéré ici comme un avertissement divin). Après quelques minutes, un domestique surgit d'un des côtés du hall et conduit les investigateurs jusqu'à la porte utilisée ces 270 dernières années. Ils sont reçus par Sir Arthur et son fils qui les questionnent froidement avant de décider qu'on ne peut faire confiance à des personnages aussi indiscrets. Ils sont reconduits à la porte sans recevoir de réponses à leurs questions.



Lawrence Vane

Si les investigateurs arrivent à convaincre les Vane de leur courage, discrétion et intelligence, Lawrence saisit cette occasion de se confier et d'appeler à l'aide. Sa situation est aussi désespérée que celle de sa sœur car le danger menace autant sa famille actuelle que celle qu'il pourrait engendrer un jour.

Eloïse Vane reste en permanence confinée au château. C'est une jeune fille douce et réfléchie, mais passablement perturbée. Une réussite de Psychologie indique qu'elle endure de terribles souffrances. Elle ignore tout de sa lycanthropie mais subit chaque mois d'abominables cauchemars, des visions terrifiantes dont elle ne garde qu'un souvenir imprécis. Parents et domestiques la surveillent attentivement et les investigateurs devront rivaliser d'astuce pour s'entretenir avec elle. Elle profite du jardin les après-midi ensoleillées. Ils peuvent alors lui parler s'ils parviennent à distraire l'attention de son chaperon.



Eloise Vane

L'entrée

Ce hall magnifiquement lambrissé a été restauré un peu avant la Première Guerre Mondiale. De nouvelles fenêtres ont été percées et l'atmosphère y est plus légère, plus lumineuse qu'à sa construction. Les Vane y séjournent pourtant rarement. Si les investigateurs obtiennent un rendez-vous, la rencontre a lieu dans les appartements, ou peut-être dans la bibliothèque, un regrettable ajout gothique du 19e siècle.

Les cachots n'étaient autrefois pour les familles dirigeantes que des outils nécessaires. Pour trouver ceux du château, il suffit de suivre le maître d'hôtel au-delà d'une épaisse porte de chêne (FOR 60) jusque dans la cave à vin. Là, une porte de fer (FOR 90) reste toujours verrouillée. La clé est pendue à un crochet voisin. Il n'y a pas d'électricité au sous-sol ; chandelles, lanternes ou torches électriques sont donc nécessaires. La cave à vin est généreusement remplie de merveilleux bordeaux poussiéreux.

Une longue volée de marches mène dans le silence mystérieux de la salle de torture où une autre porte de fer (FOR 90) donne accès à un ensemble de cellules séparées. Toutes sont fermées par des portes du même métal ; des fers et des anneaux sont enchâssés dans les épais murs de pierre. Une faible lumière filtre à travers les barreaux des fenêtres d'aération perchées à plus de quatre mètres de haut. Ces barreaux sont très anciens et affaiblis par la rouille (FOR 20). Si Eloïse est enfermée ici, elle occupe la cellule qui porte son nom sur le plan. Le sol en a été recouvert de paille fraîche.

Les précautions à son égard sont maintenant devenues routinières. Les après-midi qui précèdent les nuits de pleine lune, Eloïse est droguée, puis portée par son frère et son père à sa cellule. Les domestiques sont confinés dans leurs appartements pendant ces périodes. De toute façon, lorsque Eloïse commence à hurler à la lune, ils préfèrent rester enfermés.

Dès que les investigateurs soupçonnent ce qui se passe, ils exigent certainement des explications des Vane ou viennent peut-être les chercher eux-mêmes dans le château, sans doute par une nuit de pleine lune. Ils ont alors l'occasion de surprendre le père et le fils qui portent le corps inanimé d'Eloïse dans sa cellule. Sir Arthur et le jeune Lawrence attendent généralement la fin de ces affreuses nuits dans la bibliothèque avec du cognac et des cigares. Eloïse se transforme en loup-garou à minuit et conserve cette forme jusqu'au lever du soleil.

Château Plum

Contrairement à la légende, Château Plum n'est pas ainsi nommé pour être tombé "liketh an Plum" — comme une prune, comme un fruit mûr — entre les mains d'Edward III quand son baron félon oublia de barrer ses portes.

À l'origine, ce château protégeait les importantes mines de plomb de la région. Plomb en latin se dit "Plumbum", un vocable qui s'est, après cinq siècles, raccourci en "Plum". Les mines sont épuisées depuis longtemps, mais les galeries contorsionnées et les puits existent encore malgré les effondrements de hasard. Certains de ces tunnels jouxtent les cachots de Château Plum. Lorsque Eloïse le loup-garou hurle dans sa cellule, les villageois entendent ses cris se répercuter dans les galeries qui serpentent jusque sous le village. Seul le curé ou un autre spécialiste de l'histoire locale pourrait deviner la chose. Les entrées de la mine sont scellées depuis plus de deux siècles et tout le monde a oublié leur existence.

Salle à manger
Salon
Bas
Haut
Cuisine
Entrée
Office
Garde-manger
Haut
Billard
Bibliothèque

Rez-de-chaussée

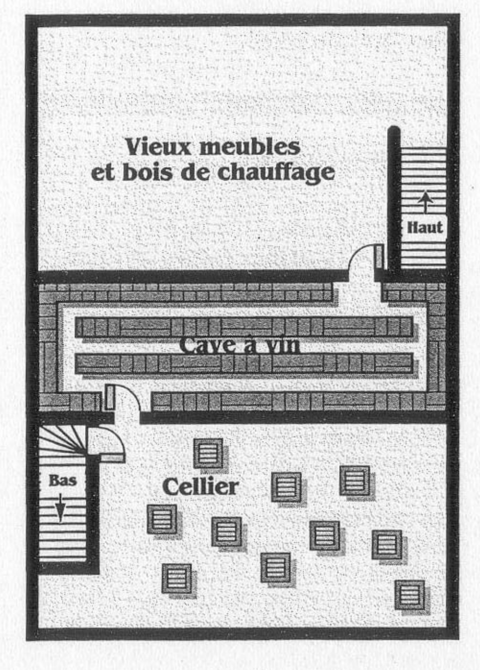
Appartement d'Eloïse
Appartement de Lawrence
Bas
Bas
Ouvert sur l'entrée
Vers le grenier (vide)
Haut
Appartement des invités
Appartement de Sir Arthur

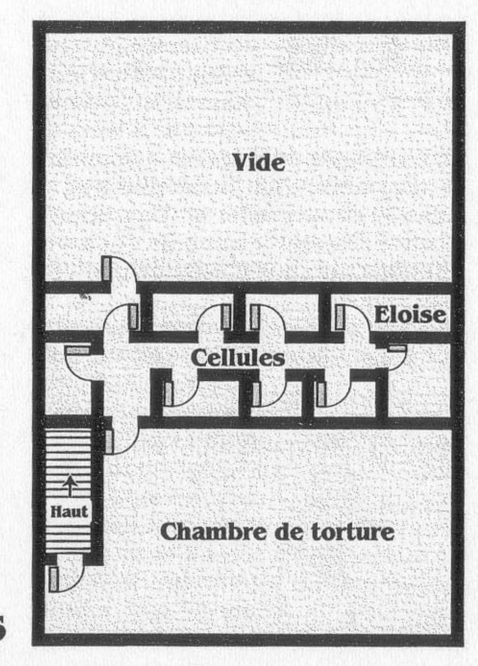
Premier étage

Château Plum

0 3 6
mètres







Cachots

Eloïse s'échappe

Toutes ces précautions ne s'avèrent peut-être pas suffisantes. Si Eloïse s'échappe de sa prison, elle erre dans la campagne en quête de proies sous sa forme loup-garou. Elle s'attaque aux investigateurs s'ils sont à l'extérieur et accessibles. Elle ne pénètre normalement pas dans les maisons, mais se saisit éventuellement d'une personne à travers une fenêtre.

Eloïse le loup-garou est la créature traditionnelle mi-humaine, mi-louve. Elle ne peut être blessée que par des armes ou projectiles en argent. Un coup violent (un coup de fusil de chasse à bout portant) peut la surprendre et la mettre en fuite même s'il ne la blesse pas. Harold Short, le charron, l'a chassée d'un coup de chandelier en argent judicieusement placé (il a eu de la chance ; une telle attaque n'est normalement pas efficace). On peut trouver de l'argent métal au village sous forme de pièces ou d'ustensiles divers. Les investigateurs devront négocier ceux-ci avec les villageois et trouver ensuite un moyen de les transformer en armes efficaces. Le forgeron de Lesser-Edale peut fondre le métal et en faire des couteaux ou des pointes de lance mais il n'a pas de moules à balles. Il ne manquera pas de parler d'une telle commande à tout le village. Les armuriers de Derby, Sheffield ou de Manchester peuvent effectuer ce travail sans difficulté.

Si les investigateurs cherchent à tuer le loup-garou, ils vont avoir affaire à Sir Arthur et Lawrence Vane qui voudront protéger Eloïse, car ils espèrent toujours trouver le moyen de la guérir. Si Eloïse est tuée sans témoin, des mises en accusation pour meurtres devraient s'ensuivre car un loup-garou retrouve alors sa forme originelle.

La malédiction des Vane

La malédiction des Vane est indiscutablement d'origine magique. Ses conséquences ne sont pas transmissibles par morsure. Seuls l'argent et le feu peuvent blesser le loup-garou ; les autres armes n'ont qu'un effet temporaire. Voir un lycanthrope sous sa forme bestiale coûte 0/1D8 points de SAN.

Vous trouverez de plus amples renseignements sur les loups-garous dans le livre de règles.

Le curé de Lesser-Edale

Le révérend Jeremy Stratton est veuf. Âgé de près de soixante-dix ans, il est curé de Lesser-Edale depuis trente ans. Après les deux premiers meurtres, Stratton a commencé la traduction d'un vieux manuscrit, le journal d'un de ses prédécesseurs mort depuis longtemps. Il est écrit en anglais, sauf une partie rédigée en grec classique. C'est cette dernière qui traite de la malédiction des Vane et le révérend Stratton continue de travailler à sa traduction. Il n'est pas très fort en grec mais devrait finir par en venir à bout. Il a suffisamment avancé pour savoir que quelque chose d'étrange arrive aux femmes de la famille Vane après leur 21ème anniversaire. Il n'a pas manqué de faire le rapprochement avec le monstre. Mais c'est un très bon ami de Sir Arthur, il n'a pas l'intention de ruiner la vie de ce dernier ou d'alimenter les ragots qui courent dans le village sur les Vane. Stratton espère trouver dans le journal un moyen de lever la malédiction. Quand il en aura fini la traduction, il comprendra que son lointain prédécesseur partageait son impuissance.


Rév. Stratton

Il garde une discrétion absolue sur ce sujet. Si les investigateurs parviennent à s'entretenir avec lui (réussite d'un jet de Persuasion à la moitié), il ne dit pas un mot sur le journal. Une réussite de Psychologie montre pourtant qu'il cache quelque chose. S'ils l'espionnent, les investigateurs le voient travailler sur sa traduction. S'ils veulent la lui voler, la clé du tiroir où le journal est enfermé ne quitte pas les poches de Stratton. Le tiroir (FOR 5) est cependant facile à forcer.

Les investigateurs apprendront certainement que le révérend appartient à l'Ordre du Druide Doré, une association qu'il a contribué à fonder quand il était à Cambridge. Il est le secrétaire de la loge locale. Cette société se consacre à l'étude de la Grande-Bretagne pré-romaine et collecte tous les renseignements et vestiges en rapport. Elle n'a strictement rien à cacher mais les investigateurs voudront peut-être se faire leur propre opinion. L'Ordre publie un bulletin trimestriel où sont décrits costumes, coutumes, pointes de lance, etc. et organise une fois par an un grand rassemblement estival : un pique-nique sur quelque ruine historique avec la permission du propriétaire.

Sarah Bright, une dame d'un certain âge, entretient la maison du révérend. Elle ne sait rien du journal, mais s'inquiète de l'étrange comportement de son maître depuis les meurtres. Il a pris l'habitude de s'enfermer dans le presbytère, la nuit, et d'y rester des heures et des heures. Lesser-Edale est un bien petit village et tous les habitants sont donc au courant.

Caractéristiques

HUBERT TUMWELL, 43 ans, constable de Lesser-Edale

FOR 12	CON 13	TAI 10	INT 8	POU 6
DEX 10	APP 8	ÉDU 9	SAN 75	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Fusil de chasse cal. 12 50 %, 4D6/2D6 ; Lee Enfiel cal. 303 60 %, 2D6+1 ; Matraque 40 %, 1D6.

Compétences : Conduire Automobile 20 %, Crédit 22 %, Droit 25 %, Marchandage 40 %, Méthodes Policières 35 %, Monter à Bicyclette 65 %, Premiers Soins 60 %, Psychologie 45 %, Suivre une Piste 20 %, Trouver Objet Caché 50 %.

RÉVÉREND JEREMY STRATTON, 67 ans, curé de Lesser-Edale

FOR 7	CON 10	TAI 8	INT 14	POU 8
DEX 7	APP 9	ÉDU 17	SAN 50	PV 9

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Archéologie 15 %, Bibliothèque 35 %, Chant 15 %, Comptabilité 15 %, Droit 15 %, Grec 11 %, Histoire 25 %, Latin 15 %, La Vie à Cambridge 85 %, Marchandage 35 %, Médecine 25 %, Persuasion 25 %, Premiers Soins 60 %, Prêcher 35 %, Psychologie 30 %, Rites Druidiques 20 %, Théologie Anglicane 75 %.

QUELQUES VILLAGEOIS TYPES

	*1**	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FOR	12	9	8	14	13	10	13	15
CON	10	8	9	12	15	12	12	18
TAI	11	13	14	10	11	12	11	9
APP	13	12	13	9	7	11	10	13
INT	14	9	11	12	9	10	14	7
POU	12	6	12	17	13	10	12	11
ÉDU	8	9	11	10	5	6	3	7
DEX	16	15	13	12	11	10	8	8
PV	11	11	12	11	13	12	12	14
SAN	60	55	50	70	35	40	55	15

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Torche 15 %, 1D6 (10 % de chances pour 1D10 points supplémentaires dus au feu)
** Le n° 1 possède un Fusil de Chasse cal. 20 25 %, 2D6/1D6.*

Compétences : Baratin 20 %, Chant 10 %, Conduire Engin Lourd 15 %, Crédit 30 %, Discrétion 25 %, Écouter 40 %, Électricité 10 %, Grimper 50 %, Histoire Naturelle 35 %, Lancer 35 %, Marchandage 40 %, Mécanique 40 %, Monter à Cheval 25 %, Nager 25 %, Premiers Soins 30 %, Psychologie 15 %, Sauter 35 %, Se Cacher 25 %, Suivre une Piste 20 %, Trouver Objet Caché 45 %.

LAWRENCE ARTHUR PONSONBY VANE, 23 ans, fils aîné et héritier

FOR 10	CON 16	TAI 14	INT 16	POU 10
DEX 15	APP 10	ÉDU 16	SAN 55	PV 15

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 ; Fleuret d'Escrime 50 %, 1D6 (démoucheté) ; Fusil de Chasse cal. 12 50 %, 4D6/2D6/1D6.
** Lawrence se bat pour protéger sa sœur mais ne porte généralement pas d'arme.*

Compétences : Baratin 15 %, Bibliothèque 40 %, Comptabilité 50 %, Conduire Automobile 70 %, Crédit 60 %, Droit 50 %, Écouter 55 %, Français 75 %, Grec 35 %, Histoire 35 %, Histoire Familiale 70 %, Marchandage 15 %, Monter à Cheval 55 %, Persuasion 55 %, Psychologie 20 %, Suivre une Piste 25 %, Trouver Objet Caché 35 %.

SIR ARTHUR GORDON FITZHUGH VANE, 67 ans, Chevalier du Royaume

FOR 6	CON 8	TAI 11	INT 15	POU 7
DEX 10	APP 12	ÉDU 16	SAN 35	PV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes* : Fusil de Chasse cal. 20 25 %, 2D6/1D6.
** Sir Arthur a acheté son fusil pour la chasse au coq de bruyère, mais il l'utilise éventuellement pour protéger ses enfants.*

Compétences : Baratin 20 %, Bibliothèque 25 %, Comptabilité 60 %, Crédit 90 %, Droit 65 %, Grec 10 %, Histoire 55 %, Histoire Naturelle 35 %, Latin 37 %, Marchandage 30 %, Occultisme 15 %, Persuasion 40 %, Psychologie 25 %.

ELOÏSE GWENDOLAK ELDREDA VANE, 21 ans, héritière de la malédiction des Vane

FOR 5	CON 6	TAI 7	INT 12	POU 10
DEX 9	APP 13	ÉDU 12	SAN 20*	PV 7

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Art (Chant) 45 %, Bibliothèque 40 %, Crédit 65 %, Écouter 35 %, Français 50 %, Histoire Naturelle 55 %, Monter à Cheval 55 %, Premiers Soins 30 %, Psychologie 45 %.
** Une fois sa Santé Mentale réduite à zéro, Eloïse comprend quelle est sa véritable nature et jouit pleinement des sensations sauvages qu'elle lui procure.*

ELOÏSE le loup-garou

FOR 25	CON 14	TAI 12	INT 5	POU 12
DEX 16	APP 1	ÉDU 0	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Griffes 35 %, 1D3 + bd ; Morsure 45 %, 1D8.

Armure : 1 point de peau et régénération d'1 PV par round.

Compétences : Écouter 70 %, Sentir 65 %, Trouver Objet Caché 50 %.
Eloïse tue sans hésitation sous cette forme. Si on l'observe attentivement, on s'aperçoit qu'il s'agit d'une femelle.



Massacre à Soho

Après l'entrevue de rigueur avec la police, une soirée en ville devrait permettre aux investigateurs de se détendre un peu. Mais qu'ils prennent garde aux confidences mal placées ; le stress n'est pas le seul danger qui les guette.

Les indices de cette aventure viennent prolonger la piste qui démarre à la Fondation Penhew avec la rencontre d'Edward Gavigan. Comme les autres aventures londoniennes, elle contient plusieurs possibilités de rencontres fatales.

L'inspecteur Barrington

Jonah Kensington a certainement mentionné l'inspecteur Barrington de Scotland Yard aux investigateurs. S'ils n'ont pas rencontré Kensington, la première chose qu'ils voient en arrivant à Londres est un jeune vendeur de journaux brandissant un exemplaire du *Scoop*. Le gros titre est celui de l'article cité en Aide de Jeu (ci-contre) et le vendeur annonce à pleine voix : "Nouveaux meurtres égyptiens !" Si les investigateurs rendent visite à Mahoney au *Scoop*, il leur parle de Barrington et explique qu'Elias l'avait aussi interrogé.

L'inspecteur Barrington est un homme méthodique d'une cinquantaine d'années. Il enquête sur cette série de meurtres depuis bientôt un an. Son prédécesseur sur l'affaire a brusquement disparu sans laisser de traces. Barrington croit qu'il a été assassiné et tient beaucoup à élucider l'affaire. Ces "meurtres égyptiens" ont été ainsi baptisés par la presse par référence aux origines égyptiennes de dix-sept des victimes. Ils obsèdent l'inspecteur Barrington qui accorde sans hésiter un rendez-vous à quiconque veut en discuter avec lui.

Barrington veut savoir ce que les investigateurs font à Londres et les met en garde : le zèle ne saurait excuser l'illégalité. Il est peu probable que ce professionnel expérimenté révèle de but en blanc ses propres indices, mais il transmet peut-être pas mal de renseignements — à condition, bien sûr, qu'ils aient donné l'impression d'être des individus responsables, des limiers capables de relancer la chasse en cours. Il confirme qu'il a eu un entretien avec Elias. L'encart "Les Pistes de l'Inspecteur Barrington" (page suivante) rassemble les indices qu'il est susceptible de fournir.



James Barrington

L'inspecteur essaie aussi d'apprendre ce que savent ses interlocuteurs. S'ils délirent sur d'horribles monstres et dieux extraterrestres, il ne cherche pas à les contredire mais renonce définitivement à toute collaboration.

Les caractéristiques de l'inspecteur et de ses agents se trouvent page 71.

Aide de Jeu n° 27. Article du Scoop

Utilité de ce document : Signale aux investigateurs la série de meurtres qui frappe Londres et suggère l'inspecteur Barrington de Scotland Yard comme meilleur contact possible sur ce sujet. Celui-ci peut lier cette affaire à l'Égypte, Jackson Elias et la Fondation Penhew.

La Pyramide Bleue

Ce club de Soho est réputé pour ses danseuses du ventre, sa nourriture et ses chanteurs égyptiens. Abdul Nawisha, un homme replet et taciturne, en est le propriétaire. Il n'appartient pas au culte, mais en connaît l'existence et ne fera rien contre lui. Si les investigateurs essaient de l'interroger, il les fait jeter dehors par ses videurs. Mais l'homme est très occupé et le club bondé d'habitués

DE NOUVEAUX MASSACRES !

Le *Scoop* offre une récompense !

LE CADAVRE ENCORE NON IDENTIFIÉ d'un étranger a été retrouvé flottant sur la Tamise ; c'est la 24ème victime d'une longue série de meurtres étranges.

Bien que l'inspecteur Barrington de Scotland Yard n'ait encore fait aucun commentaire à ce sujet, nos informateurs nous apprennent que la victime a été violemment battue par un ou plusieurs agresseurs avant d'être poignardée au cœur.

Cette longue série de meurtres se poursuit depuis maintenant trois ans sans que notre bonne police soit plus avancée. Devons-nous espérer que Mr. Sherlock Holmes qui, selon Mr. Doyle, serait à la retraite, viendra une dernière fois en aide à son pays ?

Nous rappelons aux lecteurs du *Scoop* qu'une récompense sera versée à toute personne susceptible de nous fournir des renseignements en vue de l'arrestation et condamnation des auteurs de ces meurtres. Cette récompense s'élève maintenant à 24 £. Soyez vigilants !

— LE SCOOP

Aide de Jeu n° 27

Les pistes de l'inspecteur Barrington

1 Elias lui a dit que ces assassinats sont des meurtres rituels perpétrés par la Fraternité du Pharaon Noir, un culte égyptien de la mort. Barrington a interrogé Edward Gavigan de la Fondation Penhew, mais ce dernier affirme que ce culte n'existe plus depuis longtemps et que le protocole des meurtres ne lui correspond en rien. Gavigan a laissé entendre qu'Elias ne cherchait qu'à faire sensation.

2 Le Club de la Pyramide Bleue, à Soho, est très apprécié des noctambules égyptiens. La majorité des victimes le fréquentaient. Les surveillances policières n'ont rien donné.

3 Avant de mourir, une des victimes aurait crié "Hotep", un antique mot égyptien signifiant "repos" ou "paix" d'après Edward Gavigan.

4 Un marchand d'épices, Tewfik al-Sayed, a été interrogé. Il a servi de guide dans une des expéditions organisées par la Fondation Penhew. Il affirme, lui aussi, que la Fraternité du Pharaon Noir n'existe plus. Les filatures de la police n'ont rien donné.

bruyants et gesticulants ; une demi-heure s'écoule avant que les investigateurs puissent le rencontrer.

En attendant, ils peuvent toujours jouir du spectacle : plusieurs ravissantes jeunes femmes légèrement vêtues dansent de table en table. Les clients glissent du papier-monnaie entre les bretelles et lacets de leur tenue de danseuses orientales — ce qui rend la soirée plus intéressante pour tous. Si les investigateurs posent certaines questions au personnel, Yalesha, une des danseuses, leur souffle qu'elle a des informations à transmettre et qu'elle les retrouvera à minuit près du club. Elle se montre d'autant plus pressante si un des PJ lui glisse un billet de cinq.

Les investigateurs ne manqueront certainement pas d'aller chercher le produit de leur investissement. Lorsqu'ils se retrouvent, Yalesha explique qu'elle a peur de la Fraternité. Son petit ami a été tué et elle veut le venger. Elle sait peu de choses si ce n'est qu'une fois par mois, un vieux camion vient se garer vers minuit non loin du club. Deux douzaines de clients de la Pyramide Bleue grimpent à l'intérieur, menés par un certain Tewfik al-Sayed. Elle suppose qu'ils se rendent hors de la ville (ce qui est vrai : ils vont dans la propriété de Gavigan dans l'Essex). Si les investigateurs surveillent le club, ils voient arriver ce camion après quelques nuits de veille.



Yalesha

Le club ferme ses portes à 1 heure. Personne ne reste pour faire le ménage. Les portes avant et arrière ont une FOR de 15 et deux personnages peuvent unir leurs efforts pour les enfoncer. Le club ne contient rien d'autre qu'une réserve d'alcool et cigarettes, une glacière pleine de spécialités égyptiennes, un phonographe et deux cents disques rayés des grands succès de la musique orientale. L'endroit est correctement entretenu et strictement innocent de toutes activités illégales.

ABDUL NAWISHA, 53 ans, directeur-propriétaire de la Pyramide Bleue

FOR 14	CON 16	TAI 15	INT 15	POU 8
DEX 10	APP 6	ÉDU 6	SAN 50	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Cran d'Arrêt 60 %, 1D4 + bd ; Matraque 65 %, 1D4 + bd.

Compétences : Anglais 46 %, Arabe 80 %, Comptabilité 60 %, Conduire Automobile 45 %, Discrétion 35 %, Écouter 60 %, Électricité 15 %, Français 24 %, Jeu 65 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 1 %, Pickpocket 50 %, Psychologie 60 %.

VIDEURS ET HABITUÉS de la Pyramide Bleue

	1	2	3	4	5	6
FOR	10	15	13	16	14	12
CON	15	14	10	12	11	15
TAI	17	15	16	10	12	13
APP	6	3	7	9	10	10
INT	5	9	8	12	11	6
POU	15	5	10	9	9	7
PV	16	15	13	11	12	14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 50 %, 1D4 + bd ; Cran d'Arrêt 50 %, 1D4 + bd ; Matraque* 50 %, 1D6 + bd ; Pied de Chaise 65 %, 1D6 + bd ;

** Ces hommes sont des experts de la matraque. Si leur attaque est réussie, opposez les dégâts infligés à la moitié des points de CON de la victime sur la Table de Résistance. Si les dégâts l'emportent, la victime est inconsciente et perd tout de même les PV correspondants.*

Compétences : Discrétion 30 %, Écouter 50 %, Esquiver 38 %, Grimper 40 %, Sauter 45 %, Se Cacher 40 %, Trouver Objet Caché 45 %.

YALESHA, 19 ans, danseuse à la Pyramide Bleue

FOR 9	CON 10	TAI 8	INT 10	POU 11
DEX 17	APP 15*	ÉDU 8	SAN 73	PV 9

** APP 18 en costume de danse.*

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Compétences : Anglais 45 %, Arabe 70 %, Chant 55 %, Danse du Ventre 95 %, Flirter 80 %.

La boutique de Tewfik al-Sayed

C'est un petit bâtiment d'un étage, propre et net, situé sur Ardour Street à Soho. Des gens de toutes races et classes fréquentent ce magasin d'épices. D'allure assez ordinaire, il sent merveilleusement bon ; Tewfik ne vend que la meilleure qualité. Il ouvre du lundi au samedi de 9 h à 17 h. Le premier étage est occupé par le petit appartement de Tewfik al-Sayed.

Les portes principales, appartement et magasin, ont une FOR 20. La porte de derrière (FOR 35) donne dans la réserve. Tewfik est le propriétaire de la boutique et le seul employé.

Après la fermeture du soir, il y a 50 % de chances pour qu'il se rende à la Pyramide Bleue. S'il reste dans son appartement, la lumière est allumée jusqu'à minuit. S'il a passé la soirée à la Pyramide Bleue, il rentre après 1D3 heures : à 10 h, 11 h ou minuit. Les caractéristiques de Tewfik ainsi que celles des autres membres du culte se trouvent page 70.

L'appartement

Quand on entre par l'avant, la porte de gauche mène à l'appartement. Le séjour et la chambre sont meublés à l'égyptienne : divans, coussins, brûleurs d'encens, tapis, tables basses, narguilé et lampes suspendues, le tout dans les tons bleu et jaune. Un impressionnant poêle à mazout maintient une température tout aussi égyptienne. Des statuettes de dieux égyptiens sont exposées dans une boîte ouvragée en verre. Un exemplaire ouvert du Coran est pieusement exhibé sur une table basse du séjour.

Un miroir richement décoré est accroché à un des murs de la salle de séjour. Son cadre doré, sculpté d'étranges silhouettes, est légèrement asymétrique. Il s'agit de l'antique Miroir de Gal, un objet du Mythe pour lesquels les membres de la Fraternité sont prêts à tuer ou mourir sans hésitation. Ses propriétés et usages remarquables sont définis dans l'encart de la page suivante.

Un bureau à cylindre fermé à clé (FOR 10) trône dans la salle de séjour. Une fouille rapide ne livre que des documents relatifs à la boutique, factures, livres de compte, papiers, crayons, etc. Sur une réussite de Chance, celui qui fouille tire sur l'étagère centrale et entend un petit déclic. Un grand tiroir secret s'ouvre alors sous la partie droite du bureau.

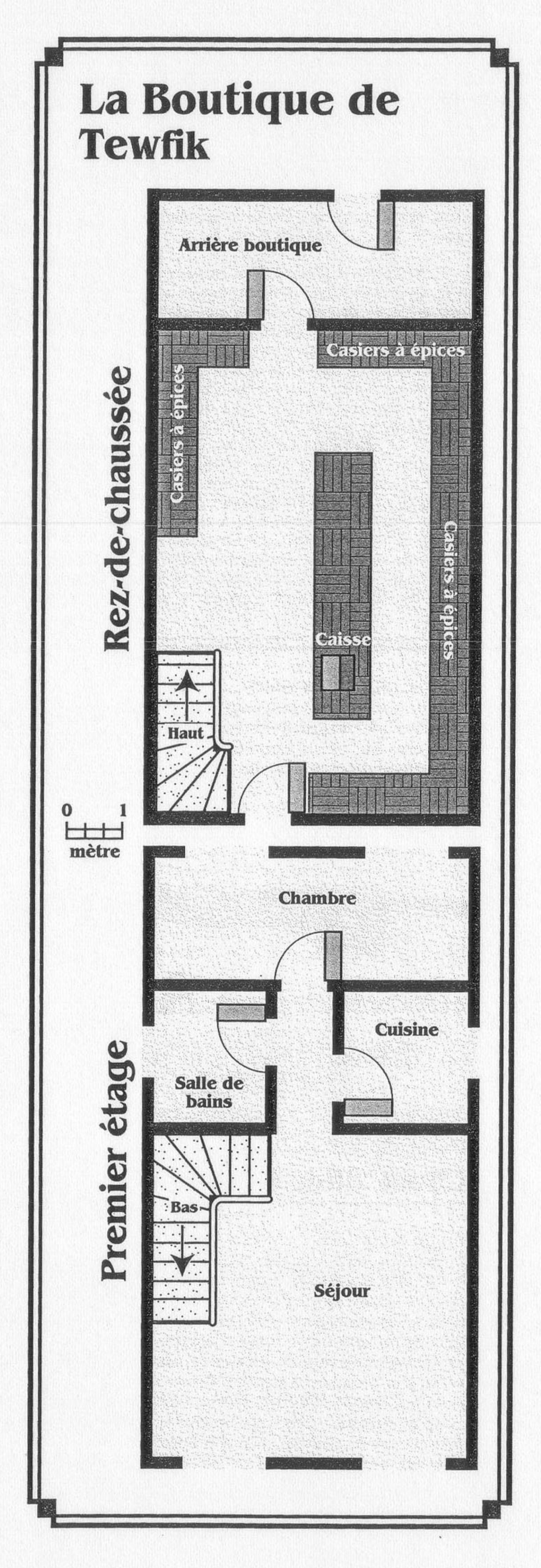
Une réussite de Trouver Objet Caché permet de découvrir ce tiroir secret, mais pas sa commande d'ouverture. Il faut alors tailler dans le bois (FOR 20) pour accéder à son contenu.

Le tiroir cache deux fioles en grès bouchées, une tunique de soie pliée, une croix ansée noire renversée accrochée à une chaîne en métal, un rouleau de papyrus effrité, une calotte noire brodée de croix ansées renversées et deux sceptres de métal noir. Voici leur description.

LA TUNIQUE, LA CALOTTE ET LA CROIX ANSÉE DE MÉTAL : La tunique et la calotte sont en soie noire ; elles correspondent aux mensurations de Tewfik. Toutes deux sont brodées de croix ansées renversées, l'emblème de la Fraternité. Elles constituent la tenue d'un prêtre, mais ne sont pas magiques. Aucune autre signification ne leur est attachée. La croix ansée de métal est strictement symbolique et dénuée de tout pouvoir ou propriété particulière malgré la nature extraterrestre de son alliage.

LE PAPYRUS : Il contient des hiéroglyphes égyptiens déchiffrables par un égyptologue. Libre à vous de décider d'en accorder la traduction sur une réussite d'Archéologie. La compétence Arabe ne permet pas de traduire ce rouleau. Il renferme un sortilège, Altération Physique de Gorgatoth, décrit dans le Grimoire Inférieure du livre de règles (5ème édition, page 148).

LES DEUX SCEPTRES : Chacun mesure une trentaine de centimètres de long. Ce pourrait être des moulages d'un alliage inconnu ou des excroissances plus ou moins naturelles. L'un se termine par un crochet, l'autre par une croix ansée renversée. Leur utilisation correcte donne accès à un pouvoir considérable. Voir leurs propriétés dans l'encart "Les Deux Sceptres", page 70.



Le Miroir de Gal

Ce miroir est un instrument de divination et une arme redoutable. Pour l'utiliser, son détenteur doit disposer des substances contenues dans les fioles en grès cachées dans le tiroir secret de Tewfik. Certains manuscrits appellent la substance sirupeuse rouge *Obra'an* et la poudre noirâtre *Gabeshgal*. Toutes deux sont très rares.

DIVINATION : Utilisez l'Obra'an pour tracer une croix ansée renversée sur la glace du miroir qui se met alors à luire avant de devenir translucide, absorbant du même coup 1D3 Points de Magie et 1 point de SAN du sorcier. La cible sur laquelle se concentrait l'officiant en dessinant la croix ansée apparaît maintenant dans le miroir — une personne ou un objet précis, un endroit, une baraque à frites, etc. S'il s'agit d'un lieu ou objet du Mythe, le sorcier et ceux qui observent avec lui le miroir doivent faire leurs jets de SAN. Le Miroir de Gal donne un accès illimité aux autres plans d'existence mais ne peut dépasser une portée de 320 kilomètres sur notre planète. Il ne peut faire apparaître qu'un seul endroit, personne ou lieu par utilisation. L'image obtenue peut être maintenue pendant 1D20+10 minutes si l'officiant reste concentré sur elle. Tout prolongement de ce délai ou changement de cible nécessite le dessin d'une nouvelle croix ansée et un autre sacrifice de Points de Magie. Cet objet divinatoire ne permet que de voir ; on ne peut rien entendre, sentir, toucher, etc. à travers le miroir.

ATTAQUE : Il faut d'abord faire apparaître dans le miroir la victime que l'on veut l'attaquer. On dépose ensuite du gabeshgal, dans la boucle de la croix ansée, jusqu'à y faire disparaître toute image. La victime est alors envahie par une peur intense. Le sorcier peut sacrifier des points de POU s'il souhaite infliger des dommages à sa cible. On oppose alors sur la Table de Résistance le POU de la victime à celui sacrifié par l'officiant multiplié par dix. Si la victime a le dessous, elle subit 1D6 points de dégâts par point de POU sacrifié. Un médecin diagnostiquera un "accident cardiaque".

Si la victime repousse l'attaque, elle ne subit aucun dégât, mais ressent momentanément une terreur intense. Chaque application de poudre autorise une attaque et l'agresseur peut attaquer aussi souvent que le permettent ses disponibilités en POU et poudre noire, l'image de la cible devant bien sûr rester visible dans le miroir. La poudre noire s'évapore après chaque attaque. Réussie ou ratée, chaque attaque coûte 1D10 points de SAN à l'agresseur et à sa victime. Une seule personne à la fois peut ainsi utiliser le miroir.

Il est possible d'attaquer des dieux du Mythe à l'aide du Miroir de Gal, mais les chances de réussir sont faibles si l'on considère les quantités de POU requises.

LES DEUX FIOLES EN GRÈS : Ces deux fioles en grès brun rouge contiennent respectivement une substance rouge sirupeuse et une poudre noire mouchetée d'étranges cristaux caoutchouteux. Une réussite de Chimie ou Physique détermine seulement que ces substances n'appartiennent pas aux nomenclatures de la science terrienne. Le contenu des fioles sert à activer le Miroir de Gal accroché dans le séjour. Ses propriétés sont données en encart. Il y a 15 doses de substance rouge et 8 de poudre noire.



Autres Pistes

Où un monstre terrifiant, un plein entrepôt de criminels et de preuves et un long voyage en mer attendent peut-être les investigateurs.

La Chose dans le Brouillard

Si Gavigan commence à craindre les investigateurs, il envoie ses sectateurs à leurs trousses ou lâche sur eux la Chose dans le Brouillard. Dans la coupure de presse "J'Ai Failli Y Passer !", une victime d'une des attaques de la Chose — qui a eu la chance d'en réchapper — raconte son expérience. Si les investigateurs survivent à une telle rencontre et décrivent l'incident à Mickey Mahoney, ce dernier se souvient de ce vieil article et le leur montre. La victime, Groot, vit maintenant à Glasgow, à la Clinique d'Aliénés Brown. Une visite sur place, ou un coup de téléphone, leur apprend que le pauvre Groot ne cesse maintenant de répéter, encore et encore, le mot "Gavigan". Personne n'en comprend la signification.

Les larves de la Chose sont parfois accordées aux serviteurs les plus fidèles des Dieux Extérieurs afin de détruire les ennemis du Mythe.

La Chose attaque en enfonçant ses tentacules flexibles dans les narines et la bouche de la victime. Cette dernière ne peut échapper à cette attaque qu'en s'enfuyant après réussite d'un jet FOR contre FOR sur la Table de Résistance. La Chose oppose une FOR de 5 pour chaque tentacule inséré dans la victime. On ne peut ni voir ni détourner l'attaque de la Chose, on ne peut que la sentir. Elle n'attaque que dans les lieux obscurs.

La victime note d'abord une odeur de cheveux brûlés lorsque la Chose se rapproche à moins de 8 mètres. Les investigateurs qui essaient de frapper la Chose quand elle attaque un compagnon risquent uniquement le blesser. La Chose n'est que brouillard et présence immatérielle.

Une lumière vive, comme celle d'une torche électrique, est la seule défense contre la Chose. L'article d'Alan Groot paru dans le *Scoop* n'en fait pas mention, mais un policier de passage, alerté par les éructations de Groot, avait braqué vers lui sa lampe électrique et repoussé

ainsi la créature. Le brave *bobby* a bel et bien aperçu la Chose mais il a préféré se taire. Tout immatérielle qu'elle soit, elle transparaît un instant sous l'effet d'une forte lumière : un nuage gris et scintillant, entouré de fins tentacules en fouets qui peuvent s'étirer jusqu'à 10 mètres et plus. Repoussée par la lumière, la Chose s'enfuit dans le premier endroit obscur. Une allumette ou un briquet ne suffit pas à rebuter ce terrible adversaire.

Cernée de tous côtés par des lampes ou piégée au soleil par une soudaine disparition du brouillard, elle regagne pour toujours sa dimension originelle. Ce départ prend tout de même 10 minutes. Si la Chose dispose d'un refuge continuellement plongé dans l'obscurité, elle peut se maintenir sur notre plan assez longtemps. Il semble qu'elle soit immortelle et n'a certainement aucun besoin de nourriture. Ses besoins et instincts nous sont inconnus.

Alan Groot a échappé à la Chose, mais l'article se termine en signalant que le malheureux est maintenant interné dans un asile écossais. Les investigateurs n'auront peut-être pas autant de chance !

Aide de Jeu n° 28. Un article du *Scoop*.

Utilité de ce document : Prévenir les investigateurs, surtout grâce au détail de l'odeur de cheveux brûlés. Si Mahoney avait écrit plus sérieusement son article, toutes les informations nécessaires pour combattre la Chose auraient été à la disposition des investigateurs. Le rôle jouée par la torche électrique apparaît bien dans les notes de Mahoney mais pas dans l'article.

LA CHOSE DANS LE BROUILLARD,
une forme de vie issue d'une autre dimension

FOR 30	CON 30	TAI 30	INT 1	POU 25
DEX 18	Déplacement 10			

Bonus aux dommages : inapplicable.

Armes : Six Tentacules de Brume 50 % (chacun).
Note : Infligent des dommages croissants, par étouffement, à un nombre maximum de six victimes. Au premier round, une attaque (un tentacule) inflige 1 point de dommages, 2 points au deuxième, 3 points au suivant, etc.

Armure : La Chose n'en a pas besoin. Elle est immatérielle ; aucun objet physique ne peut la blesser. Une lumière intense peut la renvoyer sur son plan d'origine — dont elle ne peut revenir — mais même la plus brillante des lumières ne peut lui infliger de dommages.

Compétences : Chasse aux Victimes 65 %.

Perte de SAN : Dès la première attaque réussie par la Chose, la victime perd automatiquement 1D8 points. La voir fait perdre 1/1D10 points.

Les docks de Limehouse

Si les investigateurs surveillent la Fondation Penhew, ils voient un camion en partir. Il se dirige vers Limehouse, un quartier louche de la capitale, réputé pour la noirceur de ses nuits. L'endroit regorge de tripots, épaves humaines, drogues, restaurants exotiques, taudis et crapules en tout genre. Une bonne part des petites communautés africaines et asiatiques vivent ici, surtout les Chinois, Maltais, Japonais et Indiens. Pots de vin, Baratin ou menaces apportent quelques informations sur l'entrepôt où le camion dépose son chargement. Les habitants du cru indiquent seulement que des marchandises quittent fréquemment le hangar au milieu de la nuit et que les hommes employés à cet effet ne sont pas des tendres.

"J'AI FAILLI Y PASSER !"

par Alan Groot, la victime

C'était comme se retourner brusquement parce que l'on sait que quelque chose est là et ne trouver que le néant, un néant imprégné d'une vie abjecte ! L'odeur humide et froide de l'épais brouillard avait complètement disparu devant cette puanteur de cheveux brûlés, une puanteur qui semblait m'agripper pour mieux s'enfoncer dans mes poumons, s'insinuant de force au plus profond de mon corps. J'étouffais. Cette… présence voulait me tuer. Comment décrire l'horrible invasion de ces tentacules de brume ? Et je ne voyais toujours rien !

— *Extrait d'un article plus long réellement écrit par Mickey Mahoney quelques mois avant l'arrivée des investigateurs.*

Aide de Jeu n° 28

Cet entrepôt de Limehouse est utilisé par la Fraternité pour expédier à l'étranger statues et autres objets du Mythe. Punji Chabout en est le propriétaire. Il n'appartient pas au culte, mais il apprécie le bonus payé pour ces tractations secrètes. L'entrepôt se trouve à proximité de plusieurs des quais et il est donc bien placé pour les chargements nocturnes. Plusieurs lascars (1D4+4) surveillent le bâtiment à toute heure. Ils poignardent les fouineurs et jettent les cadavres dans la Tamise.

Pour une bonne part, le contenu du hangar de Chabout est frauduleux (marchandises volées, armes, explosifs, drogue) ou lié à l'occulte ou au Mythe. L'endroit regorge de preuves. Si les investigateurs parviennent à convaincre la police d'y jeter un coup d'œil, plusieurs affaires y trouveront une prompte résolution. Leur crédibilité auprès de l'Inspecteur Barrington s'en trouvera grandement accrue.

Le camion de la Fondation Penhew a déchargé une grosse caisse. Chabout signe un reçu et la fait ranger dans son entrepôt. La même nuit, plusieurs marins d'allure dégénérée

Donner Vie au Brouillard

Un sort préparatoire

Gavigan connaît le rituel qui permet de faire grossir une larve : Donner Vie au Brouillard. Il se trouve décrit dans un parchemin hébreu conservé dans l'atelier de sa maison de l'Essex (1D10 points de SAN pour le lancer, INT x 2 pour l'apprendre et +1D2 en Mythe de Cthulhu).

Ce sortilège doit être utilisé sur une larve au sein d'un brouillard si épais qu'aucune lumière vive ne peut y filtrer. Le sorcier doit enduire la larve d'un peu de son sang et dépenser 25 Points de Magie et 2 points de POU. Tandis que la larve fume et s'évapore, la Chose invisible grossit. Elle est contrôlée télépathiquement par le sorcier qui peut l'envoyer où bon lui semble pour tuer qui il veut. Il doit cependant rester dans les 60 mètres pour en garder le contrôle. Le contact télépathique lui permet de la localiser tant qu'elle ne s'est pas libérée. La Chose lui obéit ainsi pendant trois heures à moins que le brouillard ou le jour ne se lève. Après ces trois heures, la Chose se met à errer sans but dans la nuit, tuant au hasard.

viennent réclamer la caisse. Ils la transportent jusqu'au *Vent d'Ivoire* amarré non loin de là et la descendent dans la cale. Les investigateurs surprennent éventuellement toute la scène. La caisse contient un objet du Mythe de moindre importance, statue, peinture, autel de pierre ou autre.

Chabout porte toujours sur lui un couteau et un garrot. Il ne représente une menace que pour ceux qu'il juge dangereux : il essaie alors de les faire tuer. Chabout connaît quelques rudiments du Mythe de Cthulhu mais ne suit pas le credo de la Fraternité. Il ne protège les secrets de celle-ci que par cupidité. Il n'a peur de rien et n'hésite pas à affronter des ennemis supérieurs en nombre.

PUNJI CHABOUT,
propriétaire louche d'un entrepôt louche

FOR 10	CON 16	TAI 8	INT 14	POU 8
DEX 13	APP 12	ÉDU 5	SAN 60	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6 ; Coup de Poing 60 %, 1D3 ; Coup de Tête 65 %, 1D4 ; Couteau de Combat 60 %, 1D4+2 ; Garrot 65 %, 1D3 par round, FOR contre FOR pour se dégager.

Compétences : Anglais 50 %, Bluff 90 %, Commander 75 %, Comptabilité 35 %, Crédit 5 %, Discrétion 50 %, Droit 10 %, Écouter 65 %, Hindoustani 75 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 2 %, Perspicacité Criminelle 45 %, Persuasion 35 %, Pickpocket 50 %, Se Cacher 70 %, Trouver Objet Caché 50 %.

LES LASCARS de l'entrepôt de Punji

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	8	15	10	12	13	11	9	10
CON	12	13	11	12	11	16	10	15
TAI	9	7	9	9	9	10	12	8
APP	6	4	3	7	8	3	6	5
INT	6	8	9	5	7	5	9	12
DEX	16	14	13	13	11	11	10	9
POU	12	10	8	10	6	13	7	8
PV	11	10	10	11	10	13	11	12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 40 %, 1D4 ; Coup de Poing 65 %, 1D3 ; Coup de Tête 60 %, 1D4 ; Couteau de Combat 75 %, 1D4+2.

Compétences : Anglais 15 %, Discrétion 50 %, Écouter 50 %, Esquiver 40 %, Grimper 40 %, Hindoustani 35 %, Rôder 75 %, Sauter 45 %, Se Cacher 55 %.

Le *Vent d'Ivoire*

Ce cargo délabré est commandé par Lars Torvak, un Norvégien alcoolique. Il est immatriculé en Chine et se prépare à rejoindre son port d'attache, Shanghai. L'équipage est essentiellement chinois mais vous pouvez y ajouter toute nationalité utile à l'aventure. Les relations de Torvak avec le culte sont strictement commerciales : il est payé pour transporter artefacts et fournitures en Chine sans qu'ils apparaissent sur aucun manifeste.

Si les investigateurs surveillent le cargo pendant plusieurs heures, ils peuvent observer Torvak qui ingurgite rapidement quelques verres dans un bar des environs. S'ils savent le convaincre (il ne résiste guère à l'argent ou à la force), il parle, mais n'a pas grand-chose à dire. La plupart des chargements du culte sont destinés à l'importateur Ho Fong de Shanghai. Il y en a eu pas mal ces derniers temps. Si les investigateurs se faufilent à bord, mieux vaut qu'ils ne soient pas découverts. Aucun sectateur ne s'y trouve, mais Torvak redoute d'aller en prison et de perdre son navire. Le cas échéant, il enlève les intrus et les fait jeter à la mer une fois au large.


Lars Torvak

Ceux qui arrivent à convaincre Torvak de leur ouvrir les caisses du culte découvrent diverses statuettes et autres bibelots du Mythe, mais surtout une étrange collection de soupapes étrangement ouvragées, entretoises, tableaux électriques et monstrueuses lampes radio. Une équipe de physiciens (Physique 90 % ou plus) pourraient comprendre l'utilisation de certains des composants (les soupapes appartiennent certainement à un moteur à réaction). La plupart de ces objets sont déconcertants et certains sont moulés dans un alliage de titane encore expérimental. Tous sont des pièces détachées de "l'engin de destruction" de Sir Aubrey décrit dans le chapitre Shanghai.

Le *Vent d'Ivoire* est un vieux navire marchand polyvalent, déplaçant quelque 7 000 tonnes. Pour ce voyage vers la Chine, ses cales sont à moitié vides. Les quartiers avant de l'équipage sont abandonnés depuis longtemps. Les marins occupent maintenant les cabines prévues pour les passagers payants, car aucune personne respectable n'accepterait d'embarquer sur un tel rafiot. Les investigateurs pourraient peut-être se cacher jusqu'en Chine à l'avant du bateau à condition d'avoir emporté suffisamment de nourriture et d'eau.

Avec des escales à Marseille, Malte, Port Saïd, Aden, Bombay, Singapour et Saigon, le voyage peut durer de 6 semaines à trois mois.

LARS TORVAK, 43 ans,
capitaine alcoolique du Vent d'Ivoire

FOR 16	CON 13	TAI 14	INT 12	POU 7
DEX 10	APP 10	ÉDU 8	SAN 6	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 30 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 45 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 30 %, 1D4 + bd ; Fusil 30-06 50 %, 2D6+3 ; Poignard 35 %, 1D4+2 + bd.

Compétences* : Anglais 40 %, Arabe 30 %, Cantonais 25 %, Comptabilité 25 %, Conduire Engin Lourd 40 %, Français 40 %, Mandarin 25 %, Marchandage 40 %, Menacer 70 %, Nager 70 %, Navigation 70 %, Norvégien 65 %, Pidgin 15 %, Piloter un Bateau 65 %, Piloter un Navire 60 %, Piloter un Navire à Voiles 50 %, Psychologie 45 %, Se Soûler à Mort 90 %.

* *Torvak est ivre 75 % du temps ; toutes ses compétences sont alors réduites de moitié.*

MARINS DU *VENT D'IVOIRE*

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	9	10	11	13	9	8	12	10
CON	12	9	10	11	7	9	15	11
TAI	15	10	13	13	9	13	11	11
APP	14	11	9	9	10	7	8	12
INT	7	13	9	8	6	10	9	11
DEX	15	13	13	12	12	11	10	10
POU	3	8	4	5	10	10	10	9
PV	14	10	12	12	8	11	13	11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Couteau de Combat 50 %, 1D4+2 ; Petite Matraque 30 %, 1D6.

Compétences : Cantonais 25 %, Conduire Engin Lourd 40 %, Discrétion 35 %, Écouter 50 %, Esquiver 40 %, Grimper 65 %, Lancer 50 %, Mandarin 25 %, Nager 30 %, Pidgin 10 %, Sauter 55 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Les investigations de Jackson Elias

Elias s'est activement intéressé à diverses pistes mais a dû renoncer à deux d'entre elles (Miles Shipley et le Monstre du Derbyshire). Edward Gavigan le considérait comme dangereux et l'a obligé à fuir le pays. De nombreuses personnes se souviennent d'avoir reçu la visite d'Elias. Toutes ont remarqué qu'il paraissait inquiet, perturbé, voire terrifié. Edward Gavigan est le seul qui puisse détailler l'emploi du temps d'Elias à Londres.



Les Rites de la Fraternité

Au milieu des sombres marais qui bordent la Mer du Nord, gentlemen et canailles s'assemblent régulièrement sur un îlot isolé. Les investigateurs se risqueront-ils sur cet étroit chemin qui sinue dans les ténèbres ?

La Fraternité du Pharaon Noir se réunit régulièrement treize fois par an, à chaque nuit sans lune. Au Royaume-Uni, le plus important de ces rassemblements a lieu dans la résidence secondaire d'Edward Gavigan, dans l'Essex, au milieu des marais qui bordent la mer du Nord. Il faut une heure et demie pour s'y rendre en voiture. On peut aussi accéder aux environs par le train : une heure à partir de la gare de Liverpool Station.

Le manoir, construit au XVII[e] siècle, s'est depuis enfoncé dans le sol marécageux. Les subtiles distorsions de son architecture et l'aspect désolé des alentours suscitent une atmosphère sombre et sinistre, une impression de danger imminent. Ce domaine insulaire s'étend sur des milliers d'hectares. Des douves de marécages et bourbiers séparent l'île où s'élève le manoir des champs cultivés pour lesquels Gavigan perçoit des fermages. Cette propriété fictive sera localisée au Naze, à environ 11 kilomètres au sud-ouest de Harwich.

En arabe, Misr signifie Égypte. Le manoir a longtemps appartenu à des occultistes enthousiastes qui ont parsemé la maison et le domaine de tout un bric-à-brac égyptien. L'acquisition de Maison Misr par Gavigan a été ressentie par toute la Fraternité du Royaume-Uni comme un coup d'éclat.

C'est ici que se rendent les sectateurs réunis à la Pyramide Bleue. Si les investigateurs suivent leur camion, ils doivent être très prudents dès que le véhicule tourne et s'engage sur le long chemin qui mène au manoir. S'ils sont repérés, les sectateurs feront tout leur possible pour les inclure au programme des festivités.

Les entrées du domaine

Un mur de pierre, de 1,80 mètre de haut, délimite la propriété à faible distance de la grand- route. Un portail de fer marque l'entrée qui est reliée par une ligne téléphonique au manoir. Pendant les rituels, 1D4+2 gardes guettent près du portail. Le reste du temps, un seul gardien se tient là. Les gardes n'ouvrent le portail que sur ordre du manoir et transmettent d'abord par téléphone l'identité et les intentions proclamées des visiteurs. Habituellement, ce portail de FOR 30 est verrouillé, mais les nuits de rituel, il reste ouvert jusqu'à minuit, heure à laquelle il est refermé et verrouillé. Après cela, nul n'est admis ; personne ne répond au téléphone ; le rituel commence.

Au-delà du portail, la route étroite chemine au sommet d'une levée de terre, 1,50 mètre au-dessus des champs. (Après des siècles de culture, ces derniers se situent bien souvent sous le niveau de la mer.) De hautes digues protègent les terres de la mer. L'île, inexploitée depuis des générations, est un peu plus élevée. Un pont tournant pivote sur son pilier central pour laisser passer les petits bateaux. En fait, Gavigan l'a fait installer pour renforcer les défenses de l'île. Il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché pour remarquer que le pont peut être ouvert et fermé. Si le véhicule des investigateurs traverse, les sectateurs peuvent verrouiller la passerelle en position ouverte pour le bloquer sur l'île.

La mer offre un accès plus sûr. Le culte n'est allié à aucune colonie de Profonds même si les investigateurs peuvent craindre la chose. N'hésitez donc pas à jouer avec leurs nerfs : épais brouillard, appels plaintifs des grenouilles, étranges ondulations des eaux, guide aux yeux globuleux, etc. On peut louer toutes sortes de bateaux ou engager un guide, à Walton-on-the-Naze, Clacton-on-Sea, Ipswich, Harwich, etc. Les noms quelque peu lovecraftiens de ces localités devraient faire frémir vos joueurs.

S'ils louent une embarcation trop importante, et surtout un équipage trop nombreux, refusez-leur l'accès des hauts fonds. Obligez-les à embarquer dans de simples canots ; ces embarcations peu maniables contribueront à leur sentiment de vulnérabilité. Il n'est pas question qu'ils affrontent les sectateurs à la tête d'un bataillon de marins anglais sans peur et sans reproche.

Le manoir

Au manoir, dix sectateurs jouent les rôles de valets, maîtres d'hôtel, servantes, jardiniers, cuisiniers et compagnons de

Gavigan. La plupart sont des Égyptiens ou des Chinois, entrés illégalement en Angleterre. Gavigan les fait débarquer de nuit du *Vent d'Ivoire* grâce à la petite vedette amarrée non loin du pont. Il expédie ses messagers à l'étranger par la même route.

Ces sectateurs ne quittent jamais l'île. Leur anglais est assez limité et ils sont totalement dévoués à Gavigan, leur grand prêtre. Pendant les rituels, certains d'entre eux surveillent le portail de la propriété, armés de crans d'arrêt. Tous conservent leur gourdin et tunique de cérémonie dans leur chambre. La plupart arborent fièrement la croix ansée renversée en pendentif, bijoux, etc. Une perquisition de la maison met à jour suffisamment de preuves d'appartenance au culte pour envoyer toute la maisonnée en prison si les autorités locales connaissent les activités criminelles de la Fraternité.

L'intérieur du manoir est assez banal si ce n'est le manque de propreté et de confort qui ne correspond guère à un homme du standing de Gavigan. Dans l'entrée, deux briques de la cheminée peuvent être tirées vers l'avant (une réussite d'Idée suffit pour les trouver). Celle de droite commande l'ouverture d'une porte qui donne sur un escalier étroit puis une petite pièce humide et sans fenêtre : une cache du prêtre, où se dissimulaient les prêtres catholiques quand sévissait Cromwell.

Celle de gauche fait coulisser toute la partie gauche de la cheminée, révélant une autre volée de marches étroites descendant dans l'obscurité. Ce passage mène aux cachots et à l'atelier de Gavigan. Il n'y a pas de communication entre la cache du prêtre et les cachots.

Les portes secrètes sont équipées, sur leur face intérieure, de solides poignées et se ferment par simple poussée. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de les détecter si on s'intéresse spécifiquement à la cheminée. Les portes ne peuvent être verrouillées ni d'un côté, ni de l'autre. On peut forcer leur ouverture sur une réussite d'un jet de FOR contre FOR (FOR 30).

On trouve aussi un accès vers le sous-sol à la cuisine. Il conduit dans une cave séparée de l'atelier par une épaisseur de pierre considérable.

Les cellules

L'escalier qui descend de la porte secrète de gauche se termine devant une autre porte, en fer cette fois (FOR 60). Elle n'est pas verrouillée et ouvre sur une petite pièce et un couloir. Un certain nombre de cellules en pierre, fermées par des portes de fer, se répartissent de part et d'autre du couloir. Elles sont toutes équipées d'anneaux métalliques, chaînes, menottes, etc.

C'est ici que Gavigan enferme les victimes sacrificielles. Les investigateurs devraient y trouver (50 % de chances) 1D4 prisonniers qui seront tués d'ici quelques semaines. Ces malheureux savent seulement qu'ils ont été enlevés et emprisonnés. Si l'investigateur de plus fort POU réussit un jet de Chance, l'un des prisonniers se trouve être un Égyptien qui en sait trop sur la branche anglaise de la Fraternité.

L'atelier campagnard d'Edward Gavigan

Le couloir se termine sur ce qui fut, autrefois, la salle de torture. Elle est encore utilisée à cet usage de temps à autre (brodequin, chevalet, tenailles, etc.), mais c'est avant tout l'atelier de sorcellerie de Gavigan, son laboratoire à la campagne. Les investigateurs qui fouillent la pièce font diverses découvertes classées dans les cinq catégories suivantes.

STATUES, TABLEAUX, BIJOUX, ETC. : Tous ces objets sont liés au Mythe et littéralement empilés dans cette pièce. Pour obtenir la plupart, Gavigan n'a pas hésité à tuer leurs anciens propriétaires. Tous sont liés au Pharaon Noir. Un buste de ce dernier permettra aux investigateurs de reconnaître le dieu s'ils le voient sous sa forme humaine. (Une réussite en Idée *et* en Trouver Objet Caché sera tout de même nécessaire.) Certains des bijoux peuvent les aider à se faire passer pour des membres du culte. Il y a toutes sortes de croix ansées renversées, d'anneaux marqués du signe du Cthugha, de sceptres jumeaux (semblables à ceux de Tewfik), etc. Ajustez la quantité, et l'éventuelle valeur marchande, à votre convenance. Le nombre de colifichets présents devrait tout de même inquiéter les investigateurs : les sectateurs sont nombreux et actifs. Cet examen du trésor de Gavigan implique une perte automatique de 1D3 points de SAN.

UN ÉPAIS REGISTRE : Il est posé sur une table à côté du bureau. Gavigan y note tout ce qu'il expédie à l'étranger — nature, adresses, destinataires. Les plans et organisations de Nyarlathotep transparaissent dans ce volume plus que dans tout autre. Les trois dernières années, les investigateurs remarquent de nombreux chargements pour Ho Fong à Shanghai, encore plus pour la Compagnie Randolph à Darwin (Australie) et bien d'autres pour l'Égypte, New York, Tokyo, Rio de Janeiro, Odessa, Calcutta et Los Angeles. Les livres ou objets du Mythe ne sont pas mentionnés. Ils sont assez rares pour que l'on se souvienne de leur destination et sont acheminés par les messagers du culte.

Exemple d'enregistrement :

9/4/25 — Facture 21121, statuette de Yig de 60 cm, or massif — Ho Fong Imports — Shanghai.

Aide de Jeu n° 29. Une lettre inachevée de la main d'Edward Gavigan. Elle est datée d'hier et écrite à l'encre noire sur un excellent papier crème.

Utilité de ce document : Implique Gavigan dans le meurtre de Jackson Elias. Suggère que Sir Aubrey Penhew est encore en vie quelque part à proximité de Jack Brady. Si Brady est toujours en vie, Roger Carlyle l'est peut-être aussi.

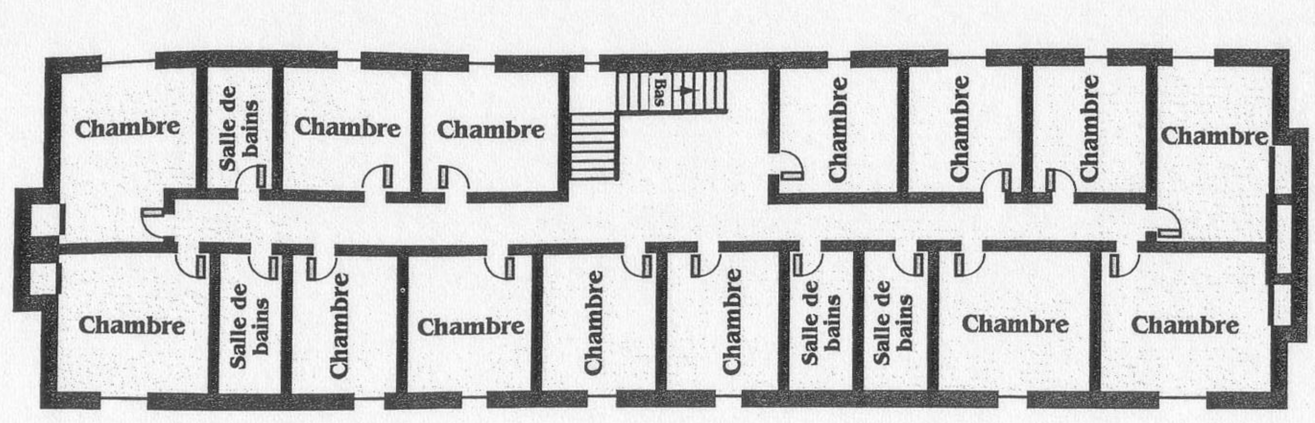
LIVRES ET PARCHEMINS : Une centaine de livres rares traitant d'occultisme sont rangés ici, mais aucun n'a de rapport avec le Mythe de Cthulhu. Gavigan cache ses documents du Mythe dans une pièce secrète de la Fondation Penhew, à l'abri des appétits de son rival Tewfik al-Sayed. Libre à vous de décider que certains des sortilèges connus par Gavigan figurent en fait dans cette collection. Ces livres et parchemins sont écrits en arabe, hébreu, français, allemand, frison et espagnol.

DES COMPOSANTS DE SORTS : Dans des bocaux, tubes, coffrets en bois, boîtes, sachets et bourses, on trouve herbes, racines, organes marinés, lanières de peau et

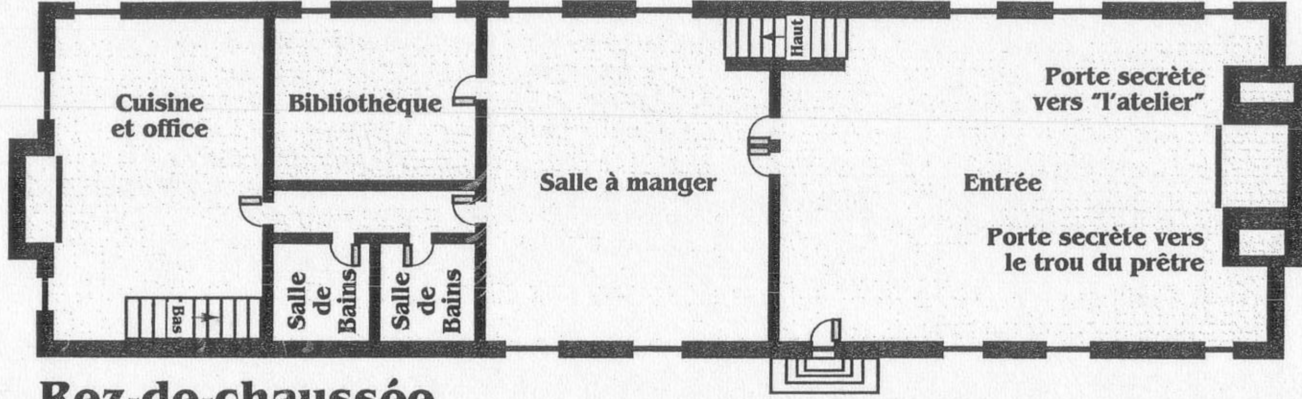
Cher Aubrey,

On s'est occupé d'Elias à New York. Vous devez arrêter Brady. Je ne comprends pas qu'il ait pu nous échapper si longtemps. Cet homme pourrait faire obstacle aux desseins de notre puissant Seigneur. Si vous le désirez, je

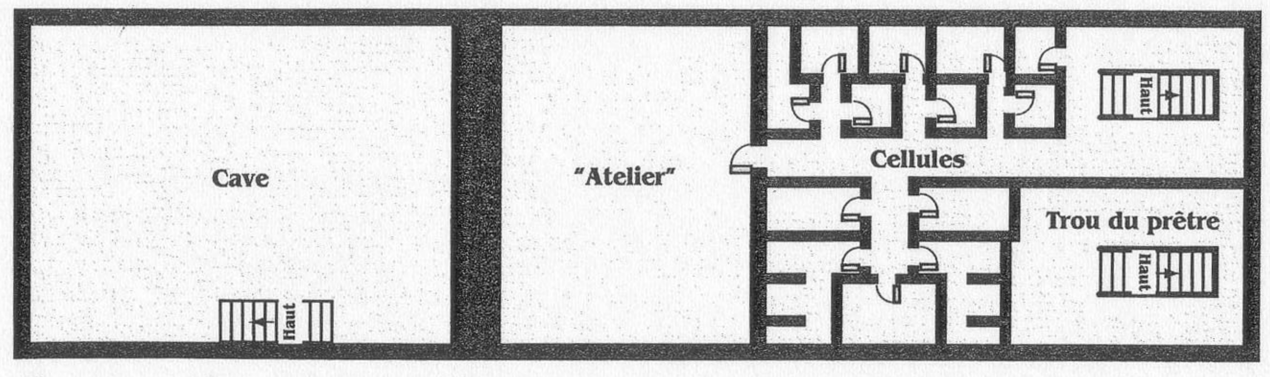
Aide de Jeu n° 29



Premier étage

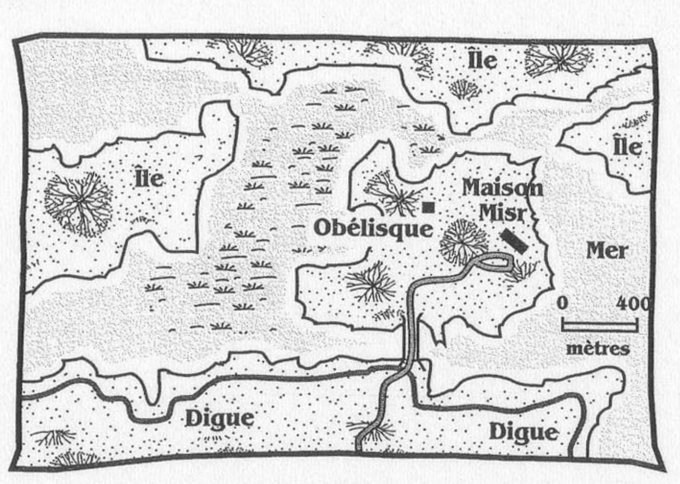


Rez-de-chaussée



Sous-sol

0 1 2
mètres



Maison Misr

Les environs



Le rituel de mort

fourrure, poudre de sang, fleurs pilées, poussières colorées, sables et autres ingrédients nécessaires aux enchantements. Une réussite d'Occultisme ou d'Idée suggère que ces divers objets ont une utilité magique. Une réussite d'Histoire Naturelle permet d'identifier certains d'entre eux.

Sur une étagère, deux ampoules métalliques de deux centimètres portent le Signe des Anciens. Chacune protège une larve, minuscule et fragile, de futures Choses dans le Brouillard. Un parchemin hébreu rangé dans un autre endroit contient le sort Donner Vie au Brouillard.

Des plantes en pots, épineuses et maladives, se trouvent aussi dans cet atelier. Il est impossible de déterminer à quelle famille elles appartiennent ; une réussite d'Histoire Naturelle signale simplement qu'elles sont inconnues de la botanique.

Les rituels

Les cérémonies, que ce soient celles des nuits sans lune ou les cérémonies sexuelles plus fréquentes, se déroulent à l'extérieur, autour d'un obélisque (localisé sur la carte de l'île) abondamment gravé de hiéroglyphes. Il est taillé dans une pierre noire apportée d'un autre monde. Les hiéroglyphes sont un poème à la louange du Pharaon Noir. Des anneaux de fer fixés dans la pierre servent à lier les poignets des victimes sacrificielles, généralement quatre, une pour chaque coin de l'obélisque.

Les cérémonies se déroulent toujours de nuit, au plus fort de l'obscurité. Des torches éclairent la scène. Les investigateurs devront sérieusement se rapprocher s'ils veulent discerner autre chose qu'une agitation confuse et la danse des flammes. Les tuniques des sectateurs oscillent au rythme d'une musique orientale — flûtes, tambourins, ouds, petites cymbales, etc. Gavigan et Tewfik donnent le bon exemple en assistant à toutes les cérémonies. Ils portent tous deux l'habit de prêtre et les sceptres jumeaux qui leur confèrent un pouvoir considérable. Les rituels de la Fraternité sont plus formels et complexes que ceux de la Langue Sanglante, mais ils n'en sont pas moins barbares.

LE RITE DE MORT : Il a lieu tous les mois lunaires. Les victimes sont lentement et méthodiquement battues à mort ; un ultime coup de pointe dans le cœur apporte le coup de grâce. Lorsque le dernier sacrifié trépasse, 1D3 Shantaks atterrissent au milieu des sectateurs. Les fidèles font assaut de violence pour enfourcher ces monstres (à raison d'un par monture) qui doivent les emporter vers Azathoth et sa cour infernale. Aucun d'entre eux n'est jamais revenu bien sûr. Les laissés pour compte se consolent en dévorant les cadavres des sacrifiés. Lorsqu'il n'en reste plus que les os, un sort de Flétrissement vient pulvériser ces restes.

Ces cérémonies sont abominables et un tel spectacle est à peine soutenable, même à bonne distance. Les investigateurs perdent 1/1D6 points de SAN pour la cérémonie et 0/1D6 pour les Shantaks. Perturber le rite de mort soulève la fureur des sectateurs. Tous se précipitent en brandissant leur gourdin à pointe tandis que Gavigan et Tewfik lancent leurs sortilèges.

LE RITE SEXUEL : Il se déroule chaque semaine ou presque, selon le bon plaisir des prêtres. Au cours de cette cérémonie, des humains capturés par les sectateurs sont violés par 1D8 Autres Dieux Inférieurs spécialement envoyés par Nyarlathotep à cette fin. Ces rites visent à transformer la société humaine par de nouveaux cultes, des cultes dédiés à des sous-dieux engendrés par les serviteurs du Chaos Rampant.

Les préliminaires sont vite écourtés, car ces dieux immondes sont impatients de souiller leurs victimes par leurs actes obscènes et écœurants. Les hommes et les femmes capturés sont enchaînés à l'obélisque et des pieux fichés dans le sol à proximité. Les sectateurs du beau sexe entament une sarabande frénétique et lascive autour d'eux, tandis que les hommes attendent patiemment. Lorsque les Autres Dieux Inférieurs sont repus, ils regagnent leur plan

d'existence. Bien que leurs actes ne menacent pas immédiatement la vie des victimes, ils ne manquent pas d'épouvanter les observateurs. Assister à la cérémonie coûte 1/1D6 points de SAN aux investigateurs et l'arrivée de chaque Dieu Inférieur 1/1D20 points de SAN supplémentaires. Après le départ des dieux, les sectateurs mâles sont autorisés à assouvir leurs bas instincts.

Il y a 5 % de chances pour qu'une victime de sexe féminin mette au monde un enfant affecté des mêmes étranges altérations physiques que son violeur divin. Le culte espère de ces enfants qu'ils deviendront à l'âge adulte prêtres des Dieux Extérieurs. On efface magiquement tout souvenir que leurs mères pourraient garder de l'événement mais les malheureuses restent tourmentées par d'affreux cauchemars. Les prêtres accordent parfois à certains sectateurs l'insigne faveur d'une participation à ses orgies. Ceux-ci sont alors autorisés à garder en mémoire les détails répugnants des faveurs reçues. Les investigateurs capturés de belle APP sont des victimes toutes désignées de ces viols rituels. Interrompre un rite sexuel équivaut à un suicide : il y a 50 % de chances pour que les Autres Dieux Inférieurs se joignent à la chasse.

Pour récompenser leur soumission, Nyarlathotep donne à ses prêtres des pouvoirs supérieurs et, quelquefois, des connaissances particulières. Il leur fournit aussi des renseignements sur les ennemis du culte. Ainsi, de toute évidence élus de leur dieu, ils n'ont pas de mal à se faire obéir. Ce n'est qu'entre prêtres qu'il existe des frictions.

Conclusion

Comme dans le cas du culte new-yorkais, à vous de décider librement du calendrier exact des cérémonies. La propriété de Gavigan, contrairement à la boutique Ju-Ju, est assez vaste pour que les investigateurs puissent surveiller les lieux sans être découverts. S'ils vont voir les autorités et souillent de leurs invraisemblables calomnies un gentleman aussi respectable qu'Edward Gavigan, ils passent certainement pour des fous. Après tout, quel mal y a-t-il à organiser quelques fêtes un peu sauvages si les participants savent rester discrets ? En atténuant leurs accusations tout en les étayant de preuves tangibles (prisonniers libérés, tuniques et objets du rituel, emplacement d'une ou plusieurs pièces secrètes, témoignage direct d'un policier, etc.), les investigateurs augmentent leurs chances d'être pris au sérieux.

Si la Fraternité comprend qu'elle est découverte, sa vengeance est immédiate et brutale : un ouragan d'attaques physiques et magiques s'abat aussitôt sur les blasphémateurs.

Caractéristiques

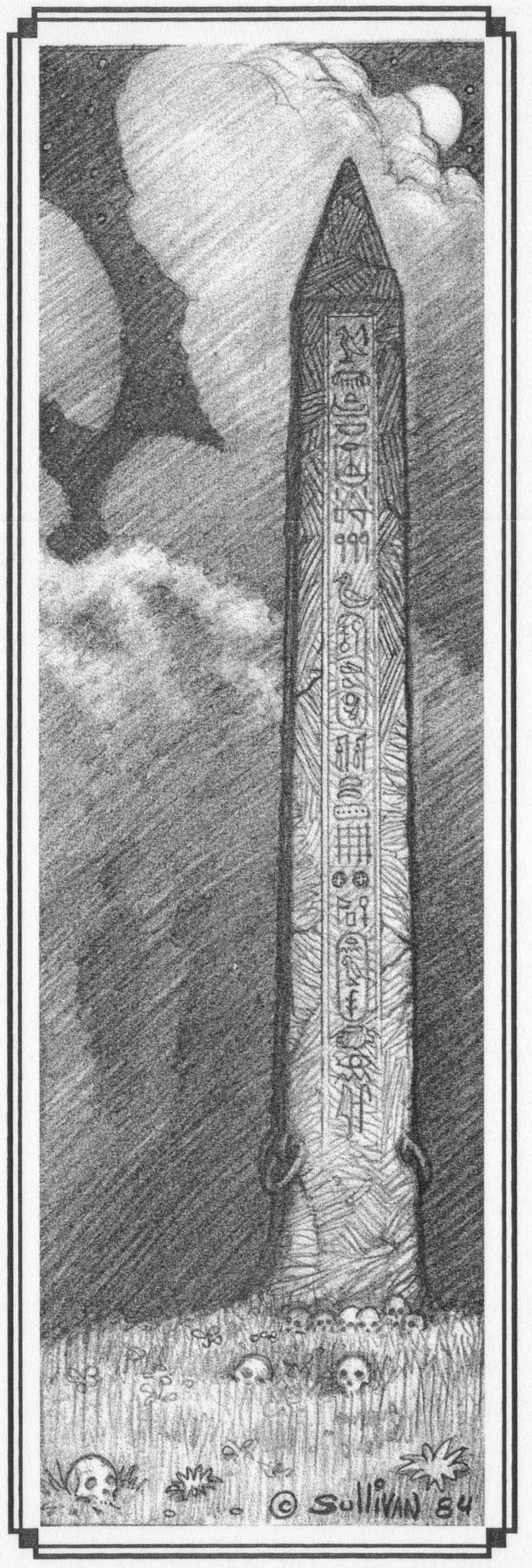
EDWARD GAVIGAN, 55 ans,
Directeur de la Fondation Penhew et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir

FOR 13	CON 17	TAI 13	INT 18	POU 23
DEX 16	APP 14	ÉDU 18	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes* : Fusil de Chasse cal. 12 50 %, 45D6/2D6/1D6 ; Gourdin du Culte 50 %, 1D6 + bd ; Sabre 30 %, 1D8 + 1 + bd.

* *Tout comme Tewfik, Gavigan possède une paire de sceptres magiques. Voir l'encadré "Les Deux Sceptres" page suivante.*



L'obélisque

Sortilèges : Appeler Azathoth, Appeler Yog-Sothoth, Contacter Nodens, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Chthonien, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Goule, Déflagration Mentale, Dérober la Vie, Donner Vie au Brouillard, Enchanter un Couteau, Enchanter un Sifflet, Envoyer des Rêves, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Poudre d'Ibn Ghazi, Roue de Brume d'Eibon, Signe de Voor, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trou de Mémoire.

Compétences : Anthropologie 20 %, Arabe 95 %, Archéologie 60 %, Astronomie 40 %, Comptabilité 30 %, Conduire Automobile 50 %, Crédit 85 %, Discrétion 25 %, Droit 50 %, Écouter 55 %, Égyptologie 90 %, Français 85 %, Grec 70 %, Hiéroglyphes Égyptiens 88 %, Hindî 55 %, Lancer 60 %, Latin 80 %, Marchandage 65 %, Monter à Cheval 55 %, Mythe de Cthulhu 39 %, Occultisme 75 %, Persuasion 55 %, Pidgin 20 %, Psychologie 50 %, Se Cacher 20 %, Swahili 25 %, Trouver Objet Caché 35 %.

TEWFIK AL-SAYED, 44 ans, marchand d'épices et Grand Prêtre de la Confrérie du Pharaon Noir

FOR 8	CON 13	TAI 10	INT 13	POU 20
DEX 18	APP 10	ÉDU 9	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes* : Gourdin du Culte 70 %, 1D8.

** Le Miroir de Gal représente une bonne part de la puissance de Tewfik et sa plus grande responsabilité. Si on le lui vole, il se lance comme un forcené à sa recherche. Il possède aussi une paire de sceptres magiques.*

Sortilèges : Altération Physique de Gorgoroth, Contacter Nyarlathotep, Déflagration Mentale, Dérober la Vie, Épuiser le Pouvoir, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor et tous ceux que vous jugerez utiles.

Compétences : Anglais 65 %, Arabe 80 %, Baratin 35 %, Comptabilité 60 %, Crédit 50 %, Discrétion 70 %, Écouter 75 %, Esquiver 70 %, Grimper 60 %, Hiéroglyphes Égyptiens 50 %, Histoire du Culte 20 %, Lancer 50 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Occultisme 20 %, Sauter 50 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 60 %.

SECTATEURS DE LA FRATERNITÉ DU PHARAON NOIR, quelques spécimens supérieurs

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	14	13	9	13	12	12	11	13
CON	12	12	11	13	9	8	9	10
TAI	13	13	16	12	14	14	14	13
APP	6	7	4	5	9	10	3	4
INT	17	14	14	11	10	11	9	12
ÉDU	2	3	5	2	1	1	1	8
DEX	13	13	13	13	12	12	12	11
POU	8	9	10	10	9	6	7	3
SAN	1	2	1	5	1	8	1	1
PV	13	13	14	13	12	11	12	12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 35 %, 1D3 + bd ; Couteau de Boucher 30 %, 1D6 + bd ; Gourdin du Culte 50 %, 1D8 + bd.

Compétences : Baratin 40 %, Discrétion 40 %, Esquiver 35 %, Grimper 50 %, Lancer 40 %, Marchandage 15 %, Mythe de Cthulhu 11 %, Se Cacher 50 %, Serrurerie 20 %.

SIX SERVITEURS DES DIEUX EXTÉRIEURS

	1	2	3	4	5	6
FOR	14	15	13	17	20	13
CON	17	18	14	22	13	20
TAI	21	22	23	16	20	20
INT	26	21	19	24	27	17
POU	19	16	21	22	17	24
DEX	10	19	18	17	15	15
PV	19	20	19	19	17	20

Déplacement : 7

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Six Tentacules 45 % (2D3 tentacules par round), 2 x bd.

Armure : Les armes normales n'ont aucun effet sur la créature. Les armes magiques et les sorts fonctionnent normalement. La créature régénère 3 Points de Vie par round jusqu'à ce qu'elle soit morte.

Sortilèges : 1D10 à votre convenance.

Compétences : Discrétion 100 %, Écouter 100 %, Lutte 100 %, Mythe de Cthulhu 70 %, Se Cacher 100 %, Suivre une Piste 100 %.

Perte de SAN : 1/1D10 points.

SIX SHANTAKS, prêts à s'envoler

	1	2	3	4	5	6
FOR	38	39	44	42	39	43
CON	16	10	14	17	15	12
TAI	41	43	43	44	39	39
INT	6	6	3	4	4	2
POU	10	10	14	9	18	8
DEX	12	11	7	7	7	6
PV	29	27	29	31	27	26

Déplacement 6/30 en vol

Les deux sceptres

Se terminant respectivement par un crochet et par une croix ansée renversée, ces deux sceptres possèdent un double pouvoir magique. Tenus croisés sur la poitrine, ils confèrent 1D20 Points de Magie supplémentaires au porteur. Ces PM sont disponibles tant que le porteur garde la position et cela une fois par jour. (Les PM non utilisés disparaissent lorsque les sceptres sont décroisés.) Ils peuvent être utilisés pour lancer des sorts ou leur résister. Quand c'est le cas, ils luisent perceptiblement.

Ils soustraient aussi 1D10 points aux dommages infligés par tout sortilège lancé contre le porteur, si celui-ci les garde croisés devant lui. Si, par exemple, trois Flétrissements sont jetés contre le porteur, les sceptres absorbent trois fois 1D10 points de dégâts (trois jets distincts sont nécessaires).

Tewfik et Gavigan possèdent tous deux une paire de sceptres.

Bonus aux dommages : +4D6.

Armes : Morsure 55 %, 2D6.

Armure : 9 points de cuir.

Compétences : Écouter 5 %, Se Cacher 1 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Perte de SAN : 0/1D6 points.

La police

JAMES BARRINGTON, 55 ans, Inspecteur Chef à la Criminelle

FOR 10	CON 12	TAI 13	INT 15	POU 10
DEX 9	APP 11	ÉDU 15	SAN 85	PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 ; Matraque 65 %, 1D6 ; Revolver cal. 38 60 %, 1D10.

Compétences : Baratin 45 %, Bibliothèque 55 %, Bluff 60 %, Conduire Automobile 35 %, Crédit 55 %, Discrétion 30 %, Droit 30 %, Écouter 80 %, Histoire 25 %, Marchandage 70 %, Médecine Légale 19 %, Persuasion 25 %, Pharmacologie 15 %, Premiers Soins 60 %, Psychologie 60 %, Suivre une Piste 15 %, Trouver Objet Caché 75 %.

HUIT SOLIDES CONSTABLES, l'équipe de confiance de Barrington

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	16	15	17	16	13	13	14	18
CON	14	18	17	15	13	14	12	18
TAI	16	17	15	16	18	13	14	12
APP	10	11	12	13	14	13	12	17
INT	11	12	14	13	11	12	14	16
ÉDU	10	12	9	10	11	8	8	9
POU	10	12	13	15	11	12	12	18
DEX	14	14	14	13	13	13	13	12
PV	15	18	16	16	16	14	13	15

Bonus aux dommages : +1D4.

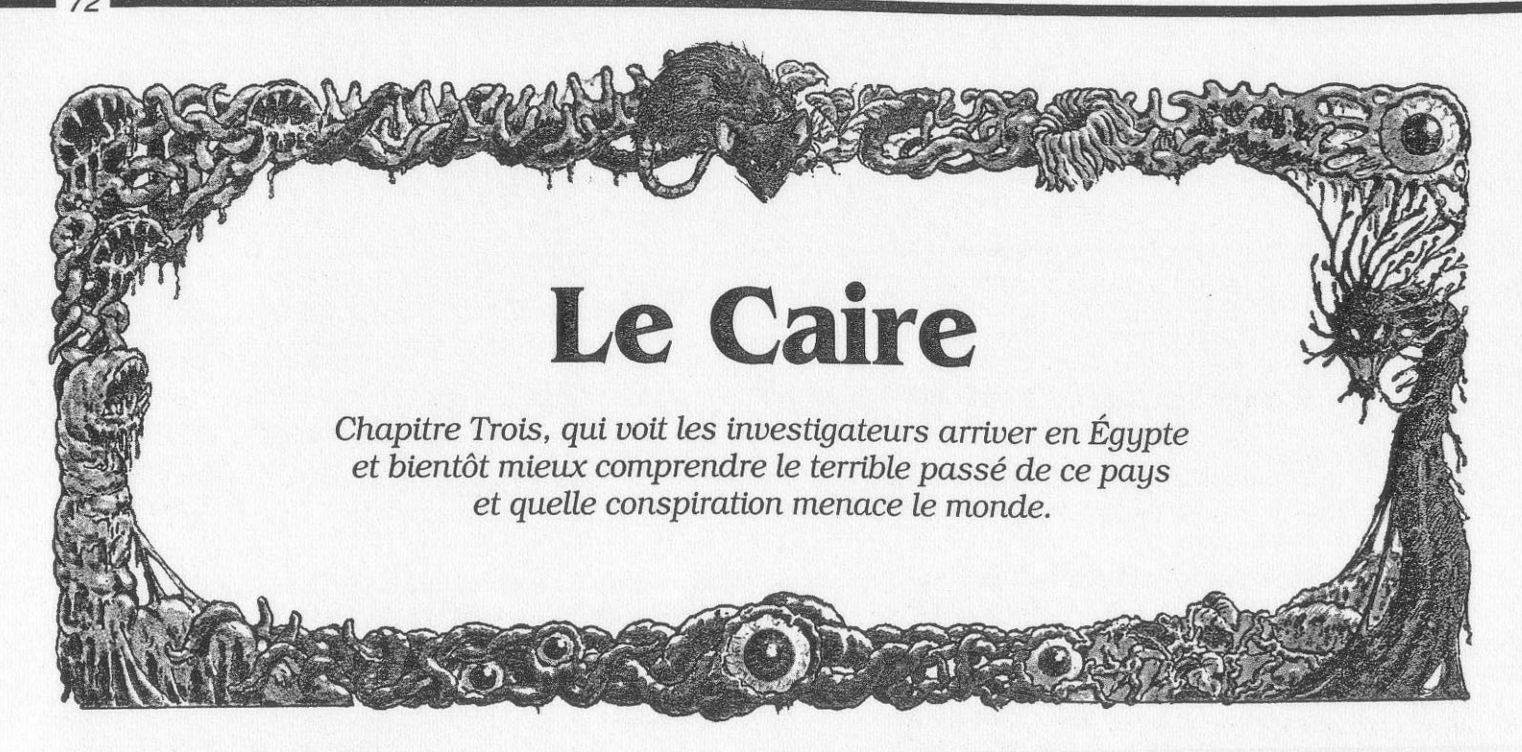
Armes : Coup de Poing 45 %, 1D3 + bd ; Fusil de Chasse cal. 12 30 %, 4D6/2D6/1D6 ; Matraque 75 %, 1D6 + bd ;

Compétences : Baratin 40 %, Conduire Automobile 25 %, Discrétion 25 %, Droit 10 %, Écouter 55 %, Grimper 60 %, Lancer 50 %, Marchandage 30 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 25 %, Sauter 40 %, Se Cacher 20 %,

Neuf autres Dieux Inférieurs (Les invités d'honneur des Rites Sexuels)

	Dhyighash	*Shinjh*	*Pr'ktha*	*Yko*	*Nour*	*Urafty*	*Thahash*	*Glagga*	*L'ysh*
FOR	59	40	38	47	40	49	49	55	39
CON	21	88	47	45	71	88	52	64	87
TAI	59	70	78	128	62	64	120	96	88
INT	0	0	0	0	0	0	0	0	0
POU	96	100	70	36	58	80	62	28	43
DEX	15	14	12	11	10	10	9	8	7
PV	40	79	63	87	67	76	86	80	88
Déplacement	1	5	7	1	7	3	6	4	3
Bd	+6D6	+6D6	+6D6*	+10D6	+6D6	+6D6**	3 à 5D6 chacun	+8D6	+7D6
Serviteurs	Horreur Chasseresse	Serviteur des Dieux Extérieurs	Idem	Idem	Vampire Stellaire	Serviteur des Dieux Extérieurs	Idem	Deux Shantaks	Chien de Tindalos

** Enflamme la victime, 1D6 points de dégâts par round jusqu'à conjuration du dieu (ce feu ne peut être éteint autrement).*
*** Aucun dégât notable sauf si les dommages sont égaux ou supérieurs à la TAI de la victime qui est alors avalée.*



Le Caire

Chapitre Trois, qui voit les investigateurs arriver en Égypte et bientôt mieux comprendre le terrible passé de ce pays et quelle conspiration menace le monde.

MÉDITERRANÉE
Port Saïd
Rosette
Tanis
Canal
SINAÏ
BASSE ÉGYPTE
Pyramides de Gizeh
Le Caire
Suez
Memphis
Lac Moeris
Meidum
Golfe de Suez
El Wasta
Héracléopolis
DÉSERT D'ARABIE
Nil
0 50 100
Kilomètres

Ruines d'Héliopolis
Canal
Gezira Mohammed
LE CAIRE
Collines de Mokattam
Pyramides de Gizeh
Sphinx
Pyramides d'Abousir
Pyramide de Sakkarah
Ruines de Memphis
Observatoire du Khédive
Helwan
Nil
Canal
0 13
Kilomètres
Dhashûr
N

Vers Gezira Mohammed 1,6 km
Vers Port Saïd
Vers Suez
Mit Okba
Bulak
Gare centrale
ABBASIA
Club sportif de Gezira
Jardins d'Ezbekia
Poste
Al Muski
Rue des Scorpions
Mosquée El Hussein
Musée Égyptien
VIEILLE VILLE
Tombes des Califes
Rue des Chacals
Pont du Grand Nil
Palais d'Aladin
Sharia Méhémet
Rue des Potiers
Remparts
KASR EL DUBARA
Hôpital
Mosquée Ibn Tulun
Citadelle de Saladin
Fort
LE NIL
Aqueduc
Cité des Morts
COLLINES DE MOKKATAM
Gizeh
Mosquée d'Amar
Masr-el-Atika
N
Tramway pour les pyramides 8 km
0 1600
mètres
MB

"Le soleil se couchait quand nous avons escaladé cette falaise et fait le tour de la mosquée moderne de Méhémet Ali, risquant même notre regard, du haut du parapet vertigineux, sur Le Caire de légende — la ville mystérieuse enluminée de dômes sculptés, de minarets éthérés et jardins flamboyants... Le grand dôme romain du nouveau musée culminait bien audessus de la ville, et derrière, le fabuleux Nil Jaune, père des éons et des dynasties,..."

Extrait de "Prisonnier des Pharaons" par Harry Houdini et son nègre, H.P. Lovecraft

Le Caire est une ville clé. Les investigateurs qui survivent aux dangers du Caire et alentours savent quelles sont les intentions de Nyarlathotep et peut-être même comment contrecarrer ce dieu. Bien des personnages non-joueurs de ce chapitre sont susceptibles d'apporter une aide inestimable aux investigateurs qui obtiennent leur amitié. Le Caire offre ses rues grouillantes, ses vêtements et coutumes exotiques, ses ruines, mystères, maladies, dangers, intrigues politiques et richesses fabuleuses. Les sectateurs égyptiens sont puissants, aussi attendez-vous à voir le sang, et les points de Santé Mentale, couler à flot.

C'est peut-être la première fois que les investigateurs se retrouvent en pays véritablement étranger. Maintenez sans faiblir les barrières culturelles et linguistiques du chapitre — ces obstacles du monde réel apportent beaucoup à l'atmosphère et au jeu de rôle. Feuilletez un guide touristique et consultez une encyclopédie pour des descriptions du Caire et de l'Égypte. Un simple recueil d'expressions arabes vous fournira toutes les exclamations exotiques, phrases types, noms, adjectifs, etc. nécessaires à la confusion des investigateurs et stupéfaction de vos joueurs. Un supplément pour *L'Appel de Cthulhu, Le Guide du Caire*, rassemble un maximum d'informations sur Le Caire des années 20, ses habitants, les alentours et l'Égypte en général.

Si les investigateurs arrivent au Caire après un passage à Shanghai, au Kenya ou en Australie, certaines des découvertes du chapitre leur sont déjà connues, surtout s'ils ont rencontré Jack Brady. Mais une foule d'informations alléchantes et recherches excitantes les attendent encore.

Indices, renseignements et aventures sont ici plus intimement liés qu'à New York ou à Londres. La lettre de Faraz Najir à Roger Carlyle, obtenue d'une manière ou d'une autre par Jackson Elias, a peut-être été retrouvée par les investigateurs sur son cadavre ; c'est leur meilleure raison d'aller au Caire. Ils ont peut-être aussi entendu parler de Warren Besart, ce Français qui représentait Roger Carlyle au Caire. Elias et Carlyle ont fait escale au Caire et cela devrait logiquement inciter les investigateurs à les suivre. S'ils sont bien passés par Londres, ils sont certainement enclins à s'intéresser à l'Égypte.

Les journaux de langue anglaise du Caire constituent des sources d'informations évidentes. Vous feriez bien d'orienter les investigateurs vers le *Bulletin du Caire*, quel qu'ait pu être leur étape précédente.

Jackson Elias au Caire

L'étape cairote d'Elias a été remarquablement courte. Apparemment, il s'est contenté de confirmer certains faits. Talonné par les séides du Mythe, il a préféré ne pas prolonger son séjour dans cette forteresse du culte.

La Fraternité du Pharaon Noir

Si les investigateurs se sont intéressés à la Fraternité anglaise et sont parvenus à s'échapper avec certains de ses livres et objets, la branche égyptienne l'apprend avant même qu'ils arrivent. Surveillés par une nuée de sectateurs, ils sont suivis, attaqués, cambriolés, etc. Si ce n'est pas le cas,

Les pistes du chapitre

AJ n°	Indice ou piste	Source	Mène à
11	lettre de Najir	lieu du crime (Elias)	Faraz Najir
—	Pharaon Noir, Besart	Faraz Najir	Omar Shakti
—	rumeur sur objet important	Faraz Najir	Mosquée Ibn Tulun, Achmed Zehavi
—	adresse de la boutique de Najir	police, autorités	Faraz Najir
30	lettre de "A.P."	Omar Shakti	survie d'Aubrey Penhew
—	artefacts exportés	registre de Shakti	Ho Fong Imports à Shanghai et Compagnie Randolph en Australie
—	rassemblement d'adeptes	surveillance de Shakti	Sphinx de Gizeh
11	"représentant" cité par Najir	Erica Carlyle	Warren Besart
—	adresse de W. Besart	police, Amb. de France	Warren Besart
31	Carlyle en Égypte	Warren Besart	la Pyramide Effondrée
—	les deux aides de Besart	Warren Besart	Nyiti et Unba à El Wasta
31	Messager du Vent Noir	Warren Besart	la Langue Sanglante
—	entretien	Dr Ali Kafour	informations sur le Pharaon Noir
—	entretien	Dr Ali Kafour	Pyramides Rouge, Inclinée et Effondrée
—	entretien	Dr Ali Kafour	la Fraternité, Nitocris, Exp. Carlyle, Nyarlathotep
—	Exp. Carlyle en Égypte	Nigel Wassif	rumeurs, projets kenyans, Pharaon Noir, Exp. Clive, Dr Ali Kafour
—	souterrains du Sphinx	James Gardner	résurrection de Nitocris
—	Nitocris	Gardner, Broadmoor	recherche des Couronne, Ceinture et Collier
—	entretien	Achmed Zehavi	Ceinture de Nitocris
—	les deux aides	Warren Besart	Œil de Lumière et de Ténèbres
—	Pyramide Inclinée	Warren Besart	Nyarlathotep : Kenya, Chine, Australie

la Fraternité les ignore jusqu'à ce qu'ils deviennent gênants.

Les autorités égyptiennes et britanniques réfutent l'existence de la Fraternité du Pharaon Noir. De telles histoires ne suscitent que sarcasmes auprès des services de police. Les autorités égyptiennes sont pourtant au courant mais des ordres stricts prohibent toute discussion de ce sujet avec les étrangers. Une confirmation officielle de l'existence d'un culte assassin discréditerait les aspirations égyptiennes à l'autonomie. La police exploite toute information solide fournie par les investigateurs, mais ne reconnaît pas nécessairement la chose.

De l'utilité des guides

Le concierge de leur hôtel s'occupe avec plaisir d'engager des guides pour les investigateurs, mais tous sont si recherchés qu'ils ne peuvent consacrer que quelques heures à leurs nouveaux clients. Dans la rue, deux guides potentiels harcèlent le groupe afin d'être engagés. L'un d'entre eux, Hakim, 20 ans environ, semble un gaillard sûr de lui. Il parle un anglais compréhensible et flirte éventuellement avec les investigateurs du beau sexe. L'autre est un jeune mendiant, Ma'muhd, 11 ou 12 ans, un gamin rapide et complaisant. Il parle un anglais passable et ment avec un aplomb stupéfiant.

Hakim le guide

Ces deux guides sont des accessoires de campagne. Si les investigateurs font les andouilles, Hakim peut leur donner une leçon de prudence. Ma'muhd intervient plutôt quand vous voulez les faire progresser.

La Fraternité du Pharaon Noir

C'est la branche maîtresse du culte, une vaste et puissante organisation. Le recrutement est éclectique, mais les Soudanais sont très fortement représentés. Le Grand Prêtre du culte cairote est Omar Shakti, un riche propriétaire terrien et planteur de coton. Les cérémonies ont lieu dans le désert, près des pyramides de Sakkarah le plus souvent ou dans les souterrains du Grand Sphinx de Gizeh. Au Caire, les activités religieuses sont soigneusement surveillées par la police égyptienne et les représentants britanniques. La Fraternité préfère donc rester cachée dans ces lieux extérieurs. Les armes de prédilection du culte sont l'épée courte, la dague, le garrot et, bien sûr, le gourdin à pointe.

Sectateur égyptien Type du Pharaon Noir

FOR 12	CON 14	TAI 11	INT 11	POU 10
DEX 10	APP 6	ÉDU 1	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Dague 50 %, 1D4+2 ; Épée Courte 35 %, 1D6+1 ; Garrot 20 %, 1D3 par round (FOR contre FOR pour se libérer) ; Gourdin du Culte 55 %, 1D8.

Compétences : Anglais 15 %, Arabe 55 %, Archéologie 5 %, Astronomie 5 %, Baratin 35 %, Discrétion 60 %, Dissimulation 15 %, Droit 15 %, Écouter 55 %, Esquiver 35 %, Mythe de Cthulhu 8 %, Occultisme 20 %, Se Cacher 75 %, Trouver Objet Caché 45 %.

N'hésitez pourtant pas à laisser patauger vos joueurs — le calendrier se pliera quoi qu'il arrive à vos volontés.

Hakim

Hakim compte attirer les investigateurs dans une ruelle tranquille où il a des complices qui leur mettront le couteau sous la gorge pour les détrousser. Il promet toutes sortes de renseignements et services, mais seul l'argent l'intéresse. Si les PJ ne résistent pas, leurs agresseurs les dépouillent rapidement et disparaissent aussitôt. Dans le cas contraire, les voleurs s'énervent et cherchent à tuer ces casse-pieds d'étrangers.

Ma'muhd

C'est un orphelin qui se débrouille seul depuis toujours. Il n'a ni famille ni amis. Pendant des années, il a surveillé chaque nuit les fleurs et fruits du jardin d'un petit seigneur en échange d'un lit et d'un repas. Mais son employeur est mort et sa fille a préféré chasser ce petit mendiant crasseux. Ma'muhd songe, par nécessité, à se prostituer et s'est quelquefois laissé offrir un repas par un proxénète notoire. Quand il croise d'infortunés étrangers qui errent dans les rues du Caire, il cherche à les aider pour améliorer sa situation.



Ma'muhd

Ma'muhd sait bien moins qu'il ne croit, mais il a l'esprit vif et entreprenant et connaît des centaines de contacts utiles. Il est chez lui dans la vieille ville (la police lui fait la chasse dans les quartiers plus proches du Nil) et sait où obtenir des réponses sûres — un atout formidable. Il sert les investigateurs avec zèle et loyauté, mais aime à dépenser son argent. Chaque fois que les investigateurs lui donnent la pièce, il disparaît pour en profiter. Il dépense ses gains au rythme de 4 piastres à l'heure (24 heures sur 24) en nourriture et vêtements — un niveau de luxe à la limite de son imagination. Si vous le désirez, vous pouvez aussi lui conférer la capacité de réapparaître à chaque fois que les investigateurs en ont besoin.

Ma'muhd comprend cependant les dangers de son mode de vie et sait que tout cela n'aura qu'un temps. Si les PJ laissent échapper quelques marques d'affection, il consacre toute son énergie à les convaincre de le garder pour toujours. Malheureusement, les désastreuses fréquentations d'un investigateur de *L'Appel de Cthulhu* pourraient bien se révéler plus immédiatement funestes que la misère. Il serait bien plus en sécurité si quelqu'un comme Nigel Wassif (un personnage de ce chapitre) acceptait de l'adopter ou de le protéger (une situation inspirée de *Kim*, le roman de Kipling). Les investigateurs risquent leur vie pour la sauvegarde de tels innocents — Ma'muhd personnifie une partie du fardeau qui est le leur.

HAKIM et ses trois frères voleurs

	Hakim	2	3	4
FOR	12	11	10	12
CON	10	11	9	7
TAI	13	12	11	12
APP	14	8	9	11
INT	12	12	8	9
ÉDU	3	2	1	1
DEX	11	11	10	10
POU	9	8	11	10
SAN	40	50	35	45
PV	12	12	10	10
Bd	+1D4	—	—	—

Armes : Coup de Pied 60 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 15 %, 1D4 + bd ; Cran d'Arrêt 50 %, 1D4 + bd ; Garrot 25 %, 1D3 par round (FOR contre FOR pour se libérer).

Compétences : Anglais 15 % (seulement Hakim), Baratin 35 %, Brigandage 35 %, Discrétion 30 %, Esquiver 30 %, Grimper 50 %, Marchandage 25 %, Sauter 40 %, Se Cacher 40 %, Trouver Objet Caché 40 %.

MA'MUHD, 11 ans, Mendiant

FOR 8	CON 14	TAI 7	INT 16	POU 12
DEX 15	APP 13	ÉDU 3	SAN 90	PV 11

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Coup de Pied 60 %, 1D6 + bd.

Compétences : Anglais 15 %, Arabe 45 %, Baratin 30 %, Discrétion 70 %, Écouter 45 %, Esquiver 85 %, Grimper 70 %, Lancer 30 %, Marchandage 45 %, Psychologie 10 %, Trouver Objet Caché 50 %.

L'Égypte et le Caire

Le Caire est la plus grande ville d'Afrique, une des plus grandes villes du monde. Au milieu des années 20, 850 000 personnes (dont un dixième d'étrangers) vivent dans cette capitale de la plus vieille culture connue. Les premiers pharaons de Haute et Basse Égypte précèdent de 3 100 ans la naissance du Christ et de 5 000 l'arrivée de nos investigateurs. Protégée par le désert et la mer, l'Égypte occupe dans l'histoire une place unique par son accomplissement architectural, sa sophistication culturelle et sa stabilité. Seule la Chine peut lui être comparée.

Des cultures étiquetées Naqaba I et Naqaba II (dont on ne sait pas grand-chose) précèdent de loin la fabuleuse succession des dynasties.

La conquête d'Alexandre et l'installation des Ptolémée marquent le début d'une autre période de rayonnement. Alliant la science égyptienne à la philosophie grecque, Alexandrie devient la capitale intellectuelle du monde méditerranéen.

Une troisième ère de grandeur commence avec la conquête musulmane. Les Fatimides construisirent une nouvelle capitale (968 av. J.-C.), El Kahira (La Victorieuse), qui deviendra Le Caire. La libéralisation du commerce redonne à l'Égypte son statut de grande puissance. L'Égypte baigne alors dans l'extraordinaire culture arabe de l'époque et retrouve, sous le règne des Mamelouks, son rôle de capitale politique et culturelle de la Méditerranée orientale et du Moyen-Orient.

Après la conquête arabe, les dialectes coptes cèdent peu à peu la place à l'arabe et seul le langage liturgique de l'Église copte va être préservé. (Sa forme écrite est principalement inspirée du grec, même si elle contient encore certains caractères démotiques égyptiens.)

Les califes et khédives de l'Égypte arabe bâtissent des merveilles architecturales dignes des vestiges des anciens monarques. Le Caire et ses alentours regorgent de palais et mosquées, dont plusieurs chefs-d'œuvre architecturaux uniques au monde. Il a été écrit que toute l'architecture arabe et son ornementation architecturale pouvaient être étudiées sans sortir du Caire.

L'Égypte des années 20

Après quatre décennies de protectorat britannique, l'Égypte retrouve une certaine autonomie interne en 1922. Les Anglais se réservent cependant quatre sphères de pouvoir discrétionnaire : les communications au sein de l'Empire (dont le Canal de Suez), le Soudan, la défense de l'Égypte (et du Canal) et la protection des intérêts étrangers et des minorités. De telles restrictions ne sont guère compatibles avec une véritable indépendance et l'agitation autonomiste ne se calme pas vraiment. Le Protectorat Britannique prend fin après la révolte de 1919, conduite par Saad Zaghoul. Ce tumulte ambiant dissimule admirablement les recherches douteuses de l'expédition Carlyle à la curiosité du public.

Les garnisons britanniques sont stationnées sur le Canal de Suez. Il n'est pas rare de les voir intervenir en Égypte.

Ces ingérences incessantes entretiennent un sentiment xénophobe. L'exportation des trésors archéologiques de l'Égypte antique est un sujet particulièrement sensible et le gouvernement égyptien contrôle strictement ces départs. Les investigateurs ne peuvent pas compter sur la bonne volonté des autorités s'ils désirent emporter hors de la vallée du Nil certains objets du Mythe. Tout transport clandestin constitue un délit grave, puni en conséquence. Les autorités britanniques interviennent éventuellement quand les accusations semblent injustifiées, mais elles refusent d'aider les criminels. L'ambassadeur des États-Unis et ses consuls se contentent d'apprécier la validité des actes d'accusations et d'écrire, le cas échéant, quelques lettres diplomatiques.

Beaucoup d'habitants du Caire et de Port Saïd connaissent un peu d'anglais, particulièrement dans les classes moyenne et supérieure. L'immense majorité du pays ne parle que l'arabe. Les jets de Baratin et Persuasion deviennent inutiles quand l'interlocuteur ne comprend pas la langue. En revanche, des connaissances en Droit, Anthropologie, Archéologie, Histoire peuvent aider les investigateurs à évoluer dans cette belle capitale exotique.

L'islam est la religion dominante de l'Égypte même s'il existe encore une minorité de chrétiens coptes. Par ignorance, les investigateurs peuvent se rendre coupables d'offenses aux coutumes ou croyances. Il faut, par exemple, ôter ses chaussures et cesser de parler en entrant dans une mosquée. Les malpolis qui claquent des talons et trompettent leurs questions sans vergogne s'exposent à être réduits au silence ou expulsés manu militari par une horde de musulmans mécontents.

Les investigateurs doivent obtenir un visa et se faire enregistrer comme étrangers dès leur arrivée en Égypte. Un nouvel enregistrement doit être obtenu au Caire. Dans un cas comme dans l'autre, il leur faudra des passeports valides. Au Caire, ces formalités demandent une visite à "La Mugamma", un bâtiment administratif sur Midan Tahrir (Place de la Libération).

Le Caire des années 20

Les investigateurs accostent à Port Saïd (l'extrémité nord du canal de Suez) ou à Alexandrie. Dans les deux cas, ils prennent le train pour Le Caire (moins d'une journée), à quelque 160 kilomètres de la Méditerranée, à la pointe du delta du Nil. Immédiatement au nord, le fleuve se divise pour rejoindre séparément les embouchures de Damiette (à l'est) et Rosette (à l'ouest).

Les wagons sont divisés en plusieurs classes. Les billets se payent en livres égyptiennes et piastres — 100 piastres pour une livre. Pour les besoins du jeu, considérez que les livres anglaises et égyptiennes sont interchangeables. (Le papier monnaie américain sera accepté ou pas, à votre convenance. Les dollars d'argent, et plus particulièrement les pièces mexicaines que l'on retrouve dans le monde entier, devraient toujours être bien reçus.) Le train arrive à la Gare Centrale, à moins de deux kilomètres des Jardins d'Ezbekia. Il y a des taxis. Les meilleurs hôtels, comme le Shepheard, peuvent recommander des guides pour quelques heures.

Les huit hectares des Jardins d'Ezbekia servent de point de ralliement à la cité, un peu comme Central Park à New York. La Poste Principale est installée au sud des jardins, le Consulat Américain au nord. Sur le flanc ouest, on trouve la plupart des hôtels occidentaux de la ville, et à l'est les institutions financières, la Bourse par exemple. Plus à l'est encore sont installés d'excellents magasins, qui disparaissent brusquement quand commence la vieille ville.

C'est dans le Vieux Caire que l'on trouve les ruelles étroites et les marchés surpeuplés qui symbolisent le Moyen-Orient. C'est aussi là qu'il faut venir admirer la plupart des exemples d'architecture arabe classique. La masse des boutiques et habitations est bien sûr plus banale : des bâtisses d'adobes chaulées d'un à trois étages sous un toit en terrasse.

À l'exception de quelques grandes artères, les rues du Caire sont systématiquement encombrées, bouchées, grouillantes de monde et, bien sûr, inaccessibles aux automobiles. Plusieurs lignes de tramway desservent la ville ; celle des touristes traverse le Nil jusqu'aux pyramides de Gizeh, à l'ouest du Caire.

Au sud du Vieux Caire s'étend la Cité des Morts, une désolation de rochers, sable, tombes et mausolées, balayée par les vents. Les investigateurs tiendront peut-être à explorer cet endroit surnaturellement sinistre.

Kasr el-Dubara, le quartier qui borde la rive est, abrite la plupart des bâtiments gouvernementaux, palais de la noblesse, résidences et appartements de luxe. Le Consulat Général Britannique se trouve juste au sud du pont Great Nile Bridge.

Note à propos des noms de rues

En Égypte, les rues se disent "sharia" – Sharia Muhammed Ali. Les places sont appelées "midan" – Midan Talaat Herb. Ces deux désignations se rencontrent souvent dans le texte. Certaines rues, comme la Rue des Chacals, apparaissent directement en version française. Dans ce cas, il s'agit de rues imaginaires qui n'ont certainement jamais existé.

Inconvénients mineurs

Les fortes chaleurs durent de juin à août, avec des maximales journalières avoisinant systématiquement les quarante degrés. Les nuits ne sont guère plus fraîches. Les pluies sont imprévisibles et négligeables, peut-être deux, trois centimètres par an attendus de mars à octobre. Dans le désert, les tempêtes de sable, khamsins, sévissent de mars à juin. Si les investigateurs prétendent courir, rappelez-leur la température. Au plus fort du jour, même les méchants hésitent à s'agiter.

La majeure partie de la ville est affreusement pauvre. Les mendiants sont partout. Certains sont des simulateurs, mais la plupart sont effectivement manchots, culs-de-jatte, défigurés, bossus, etc. Les investigateurs compétents en médecine qui visitent les quartiers pauvres peuvent diagnostiquer une foule de cas de rachitisme ou syphilis avancée. La bilharziose est endémique.

Mais les mendiants voient beaucoup de choses et sont plus faciles à trouver que la police. Le petit peuple des rues peut guider les investigateurs et leur apporter divers renseignements si, bien sûr, ils connaissent au moins quelques mots d'arabe.



Personnalités Égyptiennes

Où les investigateurs ont l'occasion de rencontrer le marchand de souvenirs Faraz Najir, l'infâme sectateur Omar Shakti, le fumeur de haschisch Warren Besart, le journaliste Nigel Wassif et le conservateur occultiste Ali Kafour.

Au Caire, les investigateurs peuvent souhaiter s'entretenir avec divers personnages. Nous allons maintenant décrire certains d'entre eux. Très probablement, le groupe voudra d'abord rencontrer Faraz Najir, le correspondant de Jackson Elias.

Faraz Najir

La Rue des Chacals est une de ces "ruelles étroites envahies de secrets aromatiques" du Vieux Caire décrit par Lovecraft. Elle n'est pas facile à trouver. Il n'existe pas de plan complet du Caire dans les années 20. (La population a presque doublé ces vingt dernières années.) Il y a bien un annuaire, mais les téléphones sont trop rares pour qu'il serve d'outil de recherche. Les registres professionnels ou fonciers (rédigés en arabe) sont inaccessibles au fouineur amateur. Un guide compétent, arabophone, trouve la rue en moins d'une heure. Seuls, les investigateurs vont mettre au moins une journée à la localiser.

Malheureusement, une fois dans la Rue des Chacals, ils apprennent que la boutique de Faraz Najir n'est plus qu'un tas de décombres noircis. Les riverains invoquent Allah chaque fois qu'ils passent là, et personne ne pense à rebâtir malgré la surpopulation du quartier. On raconte qu'il y a cinq ou six ans, un démon monstrueux s'est abattu sur la boutique et l'a incendiée. C'est la vérité : le démon était un Vampire de Feu envoyé par la Fraternité du Pharaon Noir. Najir avait osé vendre des objets du culte à Roger Carlyle. La police, généralement moins bien informée, se contente d'indiquer qu'il y a eu un incendie, avant de hausser les épaules.

Mais tout n'est pas perdu. Si les investigateurs interrogent les autres boutiquiers de la rue, il y a 75 % de chances que l'un d'entre eux sache ce qui est arrivé à Faraz Najir : il



Faraz Najir, l'antiquaire

a survécu à ses horribles brûlures et tient maintenant commerce sur le Khan el-Khalili, le vieux marché près de la Sharia Muezzedin Allah. Ces boutiquiers pensent que Faraz est maudit et des réussites de Baratin, Marchandage ou Psychologie agrémentées, bien sûr, de généreux bakchichs facilitent grandement les confidences. Si les investigateurs ne parlent pas l'arabe, la présence d'un guide-interprète devient vitale.

Si les investigateurs cherchent poliment de l'aide auprès des autorités (Musée Égyptien, Ministère des Affaires Étrangères, Consulats Américain ou Britannique, etc.), leur interlocuteur se souvient que tous les marchands d'antiquité sont soumis à licence. Le nom et l'adresse de Najir doivent être enregistrés quelque part. Ce quelque part s'avère être le commissariat central où l'on est toujours prêt à aider les gentlemen européens bien vêtus. Najir habite Rue des Potiers, dans le dédale du Vieux Caire, encore une fois.

La boutique de Faraz Najir

Au milieu d'une douzaine d'échoppes de potiers, une porte et une vitrine sont surmontées d'inscriptions bien visibles : "Faraz Najir" en arabe, "Magasin d'Antiquités" en anglais et en français. Plusieurs étages d'habitations s'empilent au-dessus de cette devanture, mais Najir vit à l'arrière de sa boutique suremcombrée. Il vend essentiellement du bibelot à touristes. Le magasin ne contient rien qui ait trait au Mythe ou à l'occulte, rien qui puisse intéresser les investigateurs. Najir travaille seul. Un de ses profils est ravagé d'affreuses cicatrices.

Dès qu'on lui parle de l'expédition Carlyle, Najir manque s'étrangler. Il pousse les PJ hors du magasin et prétend le fermer pour la journée. Il croit maintenant aux pouvoirs de la Fraternité et refuse de se la mettre de nouveau à dos. Si les investigateurs insistent, il prend un superbe cimeterre orné de pierreries sur une étagère et le brandit sous leur nez, vociférant en arabe sur leurs relations inconsidérées avec des chameaux malades. Si les importuns n'abandonnent pas, Najir appelle à l'aide et hurle à qui veut l'entendre que ces maudits étrangers veulent le voler. Une foule menaçante se rassemble lentement.

Si les investigateurs restent sur place, ils subissent une pluie de coups de poing, coups de pied et crachats pour un total de 1D4 points de dommages. Leurs vêtements sont sérieusement mis à mal et leurs portefeuilles, passeports, argent, lettres de crédit, bijoux et montres à gousset risquent fort de disparaître.

Mais tous les commerçants respectent l'argent. Si les investigateurs reviennent plus tard, ils voient Najir pénétrer dans le café de Fishawi, à côté de la Mosquée El Hussein, près de l'entrée du marché. Faraz s'y rend tous les jours pour y déguster une tasse de thé à la menthe avant d'aller à El Hussein pour les prières du soir. Il est devenu fort pieux depuis qu'il a frôlé la mort. La vue de quelques billets suffit ici à dissiper sa colère et sa peur. Chaque livre offerte augmente de 1 % les chances qu'il accepte de parler (chances de base à 0 %). Jouez la scène en finesse, mais ne laissez pas vos investigateurs renoncer à leur meilleure piste.

Le groupe estimera peut-être que la Mosquée constitue un lieu de rencontre plus favorable. Ne découragez pas cette présomption, mais ceux qui interrompent les prières des croyants ne peuvent échapper à un certain ressentiment. L'agitation qui s'ensuivra risque fort d'entraîner la détention des investigateurs pour leur propre sécurité.

Les renseignements de Faraz Najir

Quand Faraz Najir se décide à parler, il donne rendez-vous aux investigateurs dans une petite pièce de la Mosquée d'El Hussein. Il se sent plus en sécurité dans un lieu consacré à Allah. Il choisit l'heure du déjeuner (13-14 h) quand toutes les boutiques du Caire sont fermées. Il retrouve les investigateurs à côté de la mosquée et les précède ensuite dans plusieurs couloirs jusque dans une pièce tranquille. Malgré le caractère sacré du lieu, vous pouvez faire mentir Najir autant qu'il vous plaît.



Faraz Najir

Selon Najir, Roger Carlyle cherchait des informations sur le règne du Pharaon Noir, un règne auquel Sneferu, premier pharaon de la quatrième dynastie, aurait mis fin. Najir détenait alors plusieurs objets relatifs au Pharaon Noir : un papyrus décrivant l'entrée d'une chambre secrète où ce personnage serait enterré (dans une pyramide non précisée) ; un buste de celui-ci (qui se trouve maintenant dans l'atelier campagnard d'Edward Gavigan) ; un petit tambour recouvert d'étranges symboles et supposé magique ; et enfin, un étrange serre-tête orné d'un gros zircon, censément la couronne du Pharaon Noir, la clé de sa victoire sur la mort.

Après accord de Carlyle, Najir a vendu ces objets à son représentant, Warren Besart. Najir les avait lui-même volés dans la demeure d'Omar Shakti, le grand prêtre de la Fraternité égyptienne du Pharaon Noir.

Najir signale aux investigateurs qu'une rumeur accuse la Fraternité du vol récent d'une momie découverte par l'expédition Clive (qui se trouve encore en Égypte). Il a aussi entendu dire que la Fraternité convoitait un objet gardé dans la Mosquée Ibn Tulun, mais il ne sait ni quoi ni pourquoi.

C'est tout ce que connaît Faraz Najir. Il essaie pourtant d'extorquer un nouveau bakchich avant de nommer Omar Shakti ou de confesser qu'il a volé les objets. Il ne peut, après cela, plus rien leur apporter. Si la Fraternité file les investigateurs, Najir est tué peu après la rencontre — il n'avait visiblement pas compris la première leçon.

Najir ne révèle pas qu'il porte autour du cou un autre objet du Mythe. Il s'agit d'un collier d'argent et jais serti d'une grosse opale centrale. Il protège des Horreurs Chasseresses. Quand un de ces monstres est confronté au porteur du collier, il doit réussir un jet de PM contre PM sur la Table de Résistance pour pouvoir attaquer ce round. Najir porte le collier sous sa djellaba ; il faut une réussite de Chance *et* de Trouver Objet Caché pour le repérer.

FARAZ NAJIR, 45 ans,
Marchand d'Antiquités Cairote

FOR 7	CON 16	TAI 9	INT 14	POU 13
DEX 9	APP 4	ÉDU 6	SAN 11	PV 13

Bonus aux dommages : -1D4.

Arme* : Revolver cal. 38 20 %, 1D10.
* *Le revolver de Najir est illégal, mais le marchand garde de ses expériences antérieures une paranoïa aux limites de la démence. Il le cache dans les plis de sa djellaba et n'hésite pas à s'en servir quand il se croit en danger.*

Compétences : Anglais 30 %, Arabe 90 %, Archéologie 30 %, Baratin 65 %, Comptabilité 50 %, Crédit 20 %, Droit

15 %, Écouter 55 %, Français 30 %, Histoire Égyptienne 60 %, Marchandage 75 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Occultisme 25 %, Persuasion 45 %, Psychologie 30 %, Se Cacher 55 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Omar Shakti

Omar Shakti possède ses plus grandes plantations de coton à quelques kilomètres au nord du Caire, sur la rive ouest du Nil. Sa résidence se trouve à Gezira Mohammed, un village local. C'est un homme riche et cultivé, un fils cadet, dit-on, d'une noble famille longtemps influente en Égypte. Ce puissant sorcier dirige la Fraternité du Pharaon Noir et bénéficie de l'appui et des conseils directs de Nyarlathotep.

Certains rapports égyptiens, britanniques ou français mentionnent parfois Shakti, mais les fiches et références concernées sont systématiquement détruites par le feu dans les mois qui suivent. L'homme figure bien sûr sur les registres des impôts et du cadastre, mais aucun dossier plus général n'a jamais survécu. La pègre cairote murmure quelquefois son nom, mais des centaines d'autres hommes d'affaires locaux sont dans le même cas. Officiellement, Mr. Shakti est un citoyen honnête, un homme d'affaires averti aux manières irréprochables.

Visite à Omar Shakti

Les plantations de Shakti produisent bien du coton et ne présentent aucune trace d'activités liées au Mythe. Une réussite de Psychologie souligne, cependant, que les ouvriers (tous sectateurs) sont plus calmes et maussades que la plupart des fellahs. Un jet de Trouver Objet Caché réussi à la moitié permet d'entr'apercevoir une croix ansée renversée pendue au cou de l'un d'eux.

Shakti accueille les investigateurs avec la plus extrême amabilité. Il leur fait faire le tour du propriétaire s'ils peuvent justifier leur visite. Très ouvert, voire ronflant, c'est un robuste quinquagénaire, même si, en fait, il est beaucoup, beaucoup plus âgé. Il parle couramment l'anglais et plusieurs autres langues dont le mandarin. Il garde généralement son chat Hetep dans les bras ; la charmante bête paraît étrangement attentive.

Tout en leur offrant le thé à la menthe et des gâteaux au miel dans son confortable petit salon, Omar Shakti dénie toute connaissance spéciale du Pharaon Noir ou de la Reine Nitocris. Il connaît sans doute bien des légendes de son pays, mais il place sa foi en Allah plutôt que dans les vieilles histoires. S'il aide la Fondation Penhew, c'est qu'il souhaite, comme tout Égyptien éclairé, comprendre et préserver les merveilles de son antique pays. Le terrible destin de Sir Aubrey en Afrique Orientale l'a beaucoup affligé. Les contes de magie, monstres et autres rites du désert ne sont écoutés que par les fellahs, assure-t-il, et sont parfaitement indignes de personnes aussi cultivées que ses invités.

Enquête chez Shakti

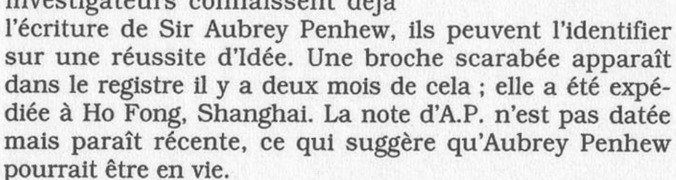
La vaste demeure de Shakti ne renferme rien d'intéressant, hormis le coffre du bureau. Il s'agit, en fait, d'une armoire en acier, fermée par une serrure à clé (porte et serrure FOR 45, côtés FOR 50). Shakti garde toujours la clé sur lui, sauf lorsqu'il dort ; elle se trouve alors dans le tiroir de sa table de nuit. On peut toujours crocheter la serrure ou forcer l'armoire à la pince-monseigneur.



Omar Shakti

Ce coffre contient des livres de comptes, 250 £ égyptiennes et un registre qui garde la trace de cinq années d'envois par mer : des artefacts égyptiens expédiés à Ho Fong Imports, 15 Kaoyang St., Shanghai ou à la Compagnie Maritime Randolph, Darwin, Australie.

Aide de Jeu n° 30. Un reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition.



Utilité de ce document : Si les investigateurs connaissent déjà l'écriture de Sir Aubrey Penhew, ils peuvent l'identifier sur une réussite d'Idée. Une broche scarabée apparaît dans le registre il y a deux mois de cela ; elle a été expédiée à Ho Fong, Shanghai. La note d'A.P. n'est pas datée mais paraît récente, ce qui suggère qu'Aubrey Penhew pourrait être en vie.

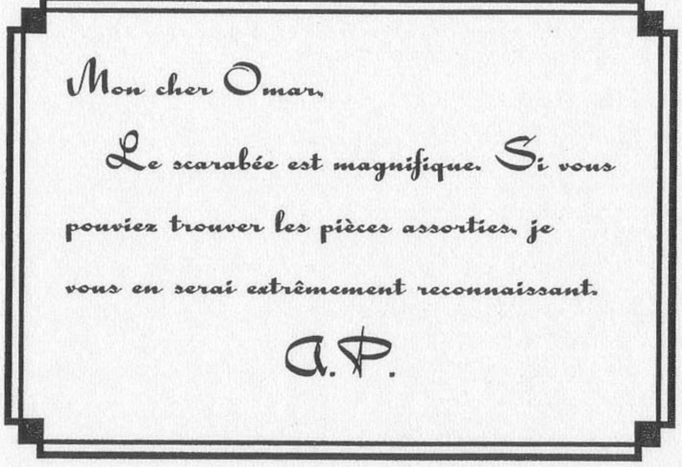
Si les investigateurs surveillent la plantation, ils n'ont aucun mal à suivre la procession des ouvriers agricoles qui s'enfoncent dans le désert la nuit précédant la nouvelle lune (1D6+1 jours plus tard). Les sectateurs se comptent par centaines lorsqu'ils arrivent au Sphinx de Gizeh. S'ils veulent se joindre au défilé, les investigateurs doivent d'abord trouver quelques exemplaires des tuniques portées par tous : blanches et marquées de la croix ansée renversée. Les riverains refusent d'évoquer ces processions ou même de parler d'Omar Shakti. Des cérémonies plus importantes ont lieu à Meïdoum pendant les solstices.

Shakti tient à garder secrètes les activités du culte, mais il n'hésite pas à déployer ses pouvoirs contre toute attaque intentionnelle ou effraction nocturne. Se débarrasser des cadavres n'est pas un problème. Il ne fait pas appel à la police à moins d'y être obligé. Sans preuves tangibles, les autorités locales ou nationales n'interviennent pas contre Shakti. Les Britanniques refusent de se mêler d'une affaire interne de peu d'importance.

Caractéristiques

Omar Shakti

C'est de loin l'adversaire le plus puissant de la campagne. Shakti est rusé, implacable, aussi puissant qu'un dieu mineur. Les investigateurs doivent l'éviter ou le tuer par surprise. Vieux de plusieurs milliers d'années, ce sorcier a connu plusieurs réincarnations. Si cet extraordinaire témoin de l'histoire du monde devait être tué, il est presque certain que les dieux du Mythe le ramèneraient à



Mon cher Omar,

Le scarabée est magnifique. Si vous pouviez trouver les pièces assorties, je vous en serai extrêmement reconnaissant.

A.P.

Aide de Jeu n° 30



Omar Shakti, sorcier égyptien immortel

la vie. Il les a toujours fidèlement servis, Nyarlathotep en particulier.

Shakti aime vivre comme un être humain et vous ne devez pas abuser de ses pouvoirs. Il se montre, en revanche, impitoyable si les investigateurs persistent à l'affronter. S'il est tué, son cadavre tombe immédiatement en poussière. Les témoins perdent alors 1/1D6 points de SAN.

OMAR SHAKTI, apparemment 50 ans, riche planteur et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir

FOR 13	CON 25	TAI 10	INT 20	POU 33
DEX 17	APP 16	ÉDU 10	SAN 0	PV 18

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Gourdin du Culte 95 %, 1D8.

Sceptres : Shakti possède des sceptres magiques semblables à ceux d'Edward Gavigan et Tewfik al-Sayed, mais plus puissants : 5D20 PM pour jeter des sorts ou y résister. S'ils sont visibles de lui, Shakti peut les appeler ; ils viennent alors se placer entre ses mains. Lui seul peut s'en servir. Liés à sa force vitale, ils tombent en poussière à sa mort.

Sortilèges : Tous ceux des Grimoires Inférieur et Supérieur, et d'autres encore, à votre convenance.

Compétences : Anglais 90 %, Arabe 95 %, Araméen 70 %, Archéologie 80 %, Cantonais 70 %, Comptabilité 65 %, Copte 90 %, Discrétion 95 %, Droit 65 %, Écouter 70 %, Égyptien Démotique 80 %, Esquiver 90 %, Français 95 %, Grec Classique 98 %, Hébreu 98 %, Hiéroglyphes Égyptiens 95 %, Hindî 80 %, Histoire 85 %, Latin 98 %, Linguistique 70 %, Mandarin 90 %, Marchandage 90 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Occultisme 95 %, Persuasion 90 %, Pharmacologie 95 %, Psychologie 90 %, Se Cacher 35 %, Swahili 45 %, Trouver Objet Caché 90 %.

Hetep

L'adorable chat blanc d'Omar Shakti est bien plus qu'une plaisante chaufferette de genoux. En un round de combat, il se transforme en un démon félin. Il marche alors sur ses pattes postérieures et ressemble à un horrible lion chauve et ridé. Il lance généralement son coup de langue alors qu'il est encore un mignon petit chat blanc. Shakti communique sans difficulté avec son chat qui reste toujours dans ses bras ou à proximité. Si le chat est tué, il est remplacé par la momie d'un chat mort depuis plus d'un millier d'années. La vue du démon félin inflige une perte de 2/1D6+1 points de SAN.

HETEP, le chat

FOR 3	CON 4	TAI 1	INT 15	POU 22
DEX 16	APP 13			PV 3

Bonus aux dommages : -1D6.

Armes : Coup de Langue* 75 %, asphyxie (voir les règles sur la noyade).

Compétences : Anglais 30 %, Arabe 30 %, Copte 30 %, Discrétion 95 %, Égyptien Démotique 30 %, Grimper 85 %, Sauter 95 %, Se Cacher 95 %, Suivre une Piste 75 %.

HETEP, le démon

FOR 21	CON 20	TAI 12	INT 15	POU 25
DEX 18	Déplacement 9			PV 16



Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Langue* 75 %, asphyxie (voir les règles sur la noyade) ; Griffes 50 %, 1D6+2 + bd ; Morsure 35 %, 1D6 + bd.

Compétences : Anglais 30 %, Arabe 30 %, Copte 30 %, Discrétion 80 %, Égyptien Démotique 30 %, Grimper 60 %, Sauter 75 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 75 %.

** L'attaque de langue est un stupéfiant coup de fouet : une langue rugueuse de près de deux mètres de long s'enroule autour de la gorge de la victime et commence à l'étrangler. Généralement, Hetep se transforme alors en démon et, sans cesser d'étrangler sa victime, il lui déchire le ventre de ses griffes. Il faut réussir un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour se libérer de cette étreinte fatale. La langue peut aussi être coupée par une arme tranchante moyennant 5 points de dégâts. La victime ne peut la couper elle-même.*

UN SUPPLÉMENT D'ABOMINABLES SECTATEURS

	1	2	3	4	5	6	7
FOR	11	12	11	10	9	10	12
CON	9	7	9	10	11	10	18
TAI	11	13	10	13	13	11	12
APP	7	8	9	8	6	9	6
INT	10	12	11	13	13	13	11
ÉDU	2	1	1	1	2	5	1
DEX	12	10	10	13	13	12	11
POU	4	7	7	8	10	11	9
PV	10	10	10	12	12	11	15

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Couteau de Combat 30 %, 1D4+2 ; Épée Courte 35 %, 1D6+1 ; Gourdin du Culte 35 %, 1D8 (plus une chance d'empaler).

Compétences : Arabe 35 %, Discrétion 40 %, Écouter 45 %, Mythe de Cthulhu 11 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Warren Besart

Les investigateurs peuvent retrouver l'ex-représentant de Roger Carlyle en s'informant auprès des bureaux de l'Ambassade de France ou du Poste Principal, un commissariat imaginaire situé près des Jardins d'Ezbekia. D'après ces deux services, l'adresse actuelle de Warren Besart serait : La Porte Rouge, Rue des Scorpions, sur Darb el-Ahmar [l'Allée Rouge]. Cette Allée Rouge se trouve aussi dans le Vieux Caire. C'est un bazar de la Sharia Muezzedin Allah. Les investigateurs vont devoir expliquer pour quelle raison ils désirent trouver Besart. A vous de décider si leur explication mérite d'être acceptée telle quelle ou si elle doit être appuyée par un pot-de-vin ou tout autre type de pression.

La seule porte rouge de la Rue des Scorpions est celle d'un tailleur, Abou Udhreh. Besart se cache dans une petite pièce de l'arrière-boutique. Abou affirme que Besart ne vit pas ici. Il ne fait que respecter l'accord qu'il a passé avec Besart qui ne veut pas qu'on le retrouve. Une réussite de Psychologie signale qu'il ment : il ne peut s'empêcher de jeter des coups d'œil furtifs vers le rideau qui cache le couloir conduisant à la petite chambre de Besart.

Warren Besart le dément



Les investigateurs peuvent surveiller le magasin ou forcer leur chemin jusque dans l'arrière-salle. Abou ne résiste pas à un groupe d'étrangers déterminés. En fait, il ne se soucie guère du sort de Besart. En surveillant la boutique après 20 h, les investigateurs en voient sortir Besart qui va dîner en ville.

La capuche de sa djellaba dissimule son visage, mais une réussite de Trouver Objet Caché ou Anthropologie permet de remarquer certains détails : chaussures européennes, taille excessive pour un Égyptien, djellaba différente de celle d'Abou et démarche qui jure avec celle des Cairotes qui l'entourent. Si les investigateurs arrivent à jeter un coup d'œil sous la capuche, ils voient des joues creuses et pâles, une barbe blonde mal entretenue.

Besart passe le plus clair de son temps à fumer du haschisch pour oublier les horribles épisodes de sa collaboration avec Roger Carlyle. Ceux-ci l'ont rendu à moitié fou et il n'accepte d'en parler que sous la menace. Il s'enfuit à la moindre occasion mais une fois recapturé, il pleurniche et supplie sans opposer de véritable résistance. Les investigateurs peuvent le ramener dans son infect taudis sans qu'il ameute tout le quartier.

La pièce est petite et une immonde paillasse, deux coussins sales et une table basse rongée par les vers la remplissent presque complètement. Essayez de semer le doute sur l'histoire de Besart. Est-ce la vérité, des élucubrations insensées de drogué ou des mensonges cachant des événements plus horribles encore ? Il peut être soudoyé avec du haschisch ou d'autres drogues.

L'anglais de Besart oscille du précis à l'incompréhensible. Parfois, il passe au français ou à l'arabe des rues. Il s'interrompt quelquefois pour tirer sur une pipe à l'odeur âcre. Une réussite de Pharmacologie ou d'Histoire Naturelle indique qu'elle est bourrée d'un mauvais haschisch. Il arrive qu'il oublie complètement ce qu'il était en train de dire. Vers la fin de son récit, il transpire à grosses gouttes. Sa voix reste pourtant dénuée de toute émotion ; c'est celle d'un homme qui a perdu son âme.

Aide de Jeu n° 31. Le témoignage de Warren Besart obtenu dans l'intimité de sa misérable chambre de l'Allée Rouge.

Utilité de ce document : Précise le rôle de Besart auprès de Roger Carlyle et fournit des indices importants sur les activités de l'expédition en Égypte.

Que les investigateurs acceptent ou pas de financer les achats de drogue de Besart, celui-ci précise que la femme qui l'a averti de l'ignoble cérémonie s'appelait Nyiti et son fils Unba. Ils vivaient tous deux à El Wasta, une localité au sud de Meïdoum, au bord du Nil. Les investigateurs peuvent facilement s'y rendre en train, voiture ou vapeur.

WARREN BESART, 35 ans,
Drogué Gagné par la Démence

FOR 4	CON 8	TAI 12	INT 13	POU 10
DEX 7	APP 6	ÉDU 15	SAN 5	PV 10

Bonus aux dommages : -1D4.



Armes : Coup de Pied 35 %, 1D6 + bd ; Revolver cal. 32* 35 %, 1D8.

* *Besart a, depuis longtemps, gagé ses armes à feu.*

Compétences : Anglais 55 %, Arabe 55 %, Archéologie 55 %, Comptabilité 45 %, Conduire Automobile 30 %, Droit 30 %, Évaluer (Haschisch) 65 %, Français 75 %, Marchandage 55 %, Mythe de Cthulhu 11 %, Psychologie 30 %.

Ce que Besart a vu dans le désert

L'arrivée du Sphinx Noir marque l'apogée de la cérémonie orgiaque qui a pris place dans le désert. C'est une entité redoutable aux pouvoirs immenses. Il est peu probable que les investigateurs survivent à une telle rencontre. Le dernier souvenir de Besart, l'armée de sphinx se préparant à l'attaque, peut trouver une explication sur place. La silhouette du Grand Sphinx de Gizeh ressemble un peu aux formes naturelles travaillées par le vent que l'on retrouve dans de nombreux déserts. Celles-ci se rassemblent parfois en groupes suggestifs, telles des troupeaux de grandes bêtes au repos. Des investigateurs à la Santé Mentale ébranlée peuvent tomber par hasard sur de tels agencements de sable. Leur terreur devrait vous amuser.

Nigel Wassif

Le *Bulletin du Caire* est un hebdomadaire de langue anglaise, dirigé par un journaliste anglophile, Nigel Wassif. Ses bureaux sont situés — heureux hasard — sur la même place que l'hôtel des investigateurs et ses archives renferment tous les renseignements nécessaires sur l'itinéraire égyptien de l'expédition Carlyle. Wassif est un quadragénaire bien nourri, avec des cheveux gominés et une moustache comme un trait de crayon. Ses costumes sont bien coupés et sans fantaisie. Toujours tiré à quatre épingles, c'est un observateur vigilant des interactions mondaines. D'une certaine manière, il est relativement obtus et inattentif et ses articles s'en ressentent mais ses comptes rendus de bals et soirées sont impeccables.

Wassif peut jouer le même rôle que Mickey Mahoney à Londres. Mais contrairement au cynique et impétueux Mickey qui ne fait rien pour cacher son manque d'éducation, Nigel veille obséquieusement au bon goût du *Bulletin*, accordant tous ses soins à la colonne mondaine. C'est le fils illégitime d'une grande dame égyptienne morte en lui donnant le jour. Il pense que son père était un aristocrate anglais. Il laisse même entendre qu'il est de sang royal sans jamais clairement revendiquer la chose. Nombre de Cairotes influents n'en doutent pas, convaincus par l'absolue certitude qui l'anime.

Nigel fréquente depuis longtemps l'aristocratie et la classe dirigeante égyptiennes. Son anglais et français excellents, ses manières affables et sa discrétion indiscutable lui ont ouvert les portes de tous les cercles étrangers de la capitale. Un seul fonctionnaire britannique en Égypte sait qu'il travaille pour les services de renseignements du roi George V. Si la visite des investigateurs au *Bulletin* est un modèle de courtoisie et d'intelligence, Wassif les mentionne peut-être dans un rapport de routine. S'ils se montrent impolis, hâbleurs ou rustres, il n'en parle pas et les investigateurs perdent l'occasion d'une alliance de valeur.

Les archives du *Bulletin du Caire*

Toutes les informations contenues dans le *Bulletin du Caire* figurent aussi dans tous les journaux cairotes dignes de ce nom.

Le plus intéressant des documents publiés par le *Bulletin* est une photographie montrant Sir Aubrey, Roger Carlyle, Hypatia Masters et le Dr Robert Huston. Ils quittent un dîner donné en leur honneur au Turf Club, deux jours après leur arrivée au Caire. Carlyle est blond, séduisant. Huston, plus basané et grassouillet, arbore un sourire inquiet. Sir Aubrey est un homme grand, distingué, aux

Le témoignage de Besart

"Un avocat m'a contacté et j'ai accepté de travailler comme acheteur pour un Américain fortuné, Mr. Roger Carlyle. Sur instructions écrites de Carlyle, j'ai acheté certains artefacts à Faraz Najir, un marchand d'antiquités, et les ai fait expédier en fraude à Sir Aubrey Penhew à Londres. Je sais qu'il s'agissait bien d'objets antiques mais rien de plus.

"Lorsque l'expédition Carlyle est arrivée en Égypte, je me suis occupé de l'équipement et des autorisations. Le site prioritaire se trouvait à Dhashûr, près de la Pyramide Inclinée.

"Un jour à Dhashûr, Jack Brady est venu me voir pour me dire que Carlyle, Hypatia Masters, Sir Aubrey Penhew et le Dr Robert Huston avaient disparu dans la Pyramide Inclinée. Brady était surexcité et soupçonnait un mauvais coup ; tous les terrassiers avaient fui le site. Tout travail s'était arrêté.

"Le lendemain, Carlyle et les autres ont réapparu. Ils étaient excités par une découverte extraordinaire, mais ne voulaient en parler à personne. Je n'ai jamais su ce que c'était ; Sir Aubrey était un vrai dragon, question discrétion. Tous avaient changé, de manière indéfinissable mais pas en bien. Je n'ai pas cherché à en savoir plus.

"Le même soir, une vieille Égyptienne est venu me voir. Elle disait que son fils travaillait aux fouilles, que tout le monde s'était enfui parce que Carlyle et les autres avaient invoqué une malfaisance antique, le Messager du Vent Noir. Elle disait que tous les Européens étaient damnés, sauf moi et Brady, qu'elle pouvait voir ces choses-là. Si je voulais une preuve, je n'avais qu'à me rendre à la Pyramide Effondrée de Meïdoum lorsque la lune est la plus mince — la veille de la nouvelle lune. Dieu me protège, j'y suis allé !

"J'ai pris un des camions et j'ai dit que j'allais passer la nuit au Caire, au quartier des plaisirs. Mais, en fait, j'ai foncé au sud. Trente kilomètres après, j'étais à Meïdoum et je me suis caché là où elle m'avait dit. C'est là, au plus profond de la nuit, que j'ai vu Carlyle et les autres se livrer à des rites obscènes avec une centaine d'autres fous. Le désert lui-même semblait s'animer : il rampait, ondulait vers les ruines de la pyramide. Devant mes yeux horrifiés, les ruines elles-mêmes se sont transformées en une chose squelettique aux yeux globuleux !

"D'étranges créatures ont surgi des sables pour se saisir des danseurs et leur déchirer la gorge, l'un après l'autre. Tous ont été tués jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les Européens.

"Quelque chose d'autre est alors sorti du sable ; c'était grand comme un éléphant, mais il y avait cinq têtes distinctes et hirsutes. Là, j'ai compris ce que c'était — mais je serais fou d'en parler ! Je l'ai vu se dresser dans la nuit et tout engloutir d'une seule bouchée vorace : les cadavres déchiquetés et leurs monstrueux meurtriers. Il ne restait plus que les cinq survivants et la puanteur des sables gorgés de sang.

"Je me suis évanoui. Après, je me souviens d'avoir erré dans le désert mais d'autres abominations m'attendaient. Un peu avant l'aube, du haut d'une dune, j'ai vu des centaines de sphinx noirs ; ils étaient alignés en rangées interminables et attendaient, attendaient l'heure de folie où ils pourraient s'abattre sur le monde et le dévorer ! Je me suis encore évanoui et je ne me rappelle rien des mois qui ont suivi.

"Un homme m'a découvert. Sa mère et lui se sont occupés de moi pendant deux ans, deux ans à prendre soin d'une coquille vide et tourmentée. Je suis rentré au Caire mais les cauchemars sont venus ! Seul le haschisch peut m'aider maintenant, ou l'opium quand j'en trouve. Mes réserves sont basses et la vie est intolérable sans le haschisch. Aidez-moi, s'il vous plaît ! Seules les drogues me gardent de la folie. Tout est perdu, messieurs, tout. Il n'y a plus d'espoir pour aucun d'entre nous. Ils attendent. Partout. Vous partagerez peut-être une pipe avec moi ?

Aide de Jeu n° 31

cheveux blancs. Hypatia Masters est blonde, superbement habillée. Un homme vêtu d'un smoking un peu étroit se tient à l'arrière-plan : Jack Brady, sans doute, mais le journal ne mentionne pas les simples employés.

Les bribes de renseignements glanés à la rubrique mondaine, culturelle ou faits divers content la même histoire. L'expédition arrive au Caire en 1919 pour effectuer divers relevés et fouilles. L'objectif avoué est la Troisième Dynastie, une période obscure. Après des recherches à Gizeh, le travail se poursuit à Sakkarah, puis Dhashûr. Les fouilles réalisées ne correspondent à aucun site connu de la Troisième Dynastie et l'on s'interroge sur d'éventuels buts secrets de l'expédition. Le Pharaon Noir est mentionné à plusieurs reprises. Par la suite, une rumeur persistante prête à l'expédition une découverte extraordinaire.

En juillet 1919, l'expédition s'embarque pour Mombasa pour, paraît-il, quelques mois de vacances. Juste avant ce départ soudain, divers rapports indiquent que Roger Carlyle est malade. Le porte-parole de l'expédition, Sir Aubrey, explique que Carlyle souffre de la chaleur et que l'imminente crue du Nil va recouvrir un site important pendant plusieurs mois. Divers clichés montrent Hypatia Masters et son appareil photographique ("Miss Masters prépare un safari-photo au Kenya"). Une réussite à la moitié de Trouver Objet Caché signale la présence en arrière-plan d'un fragment de calendrier affichant le mois de mai. Les clichés publiés par Wassif en juillet ont, en fait, été pris immédiatement après l'arrivée de l'expédition et ne prouvent rien sur l'apparence du groupe l'été venu. Wassif hausse les épaules : il ne se souvient pas de la substitution mais c'est une pratique courante de son métier. Miss Masters était aussi "souffrante" en juin et ne s'était pas encore remise à la date du départ pour le Kenya. Wassif se souvient surtout que l'expédition interdisait l'accès des sites aux visiteurs, journalistes y compris, avec une obstination "odieuse".

Nigel Wassif

Il se rappelle aussi que les principaux membres de l'expédition ont dîné plusieurs fois avec Omar Shakti, un riche planteur de coton. Wassif déteste ce personnage à la réputation déplaisante. Il n'en informe pas des étrangers, mais il sait que Shakti est lié à la Fraternité du Pharaon Noir, une organisation qui lui fait peur et qui fait honte à l'Égypte. Si les investigateurs deviennent des amis sûrs, il partage peut-être son secret.

Wassif ajoute en passant qu'un autre groupe financé par la Fondation Penhew se trouve en Égypte. L'expédition Clive conduit des fouilles à Gizeh ; elle a récemment découvert la momie d'une inconnue dans une chambre secrète de la plus petite des trois Grandes Pyramides. Plusieurs autorités en la matière ont supposé qu'il pouvait s'agir de la reine Nitocris, une mystérieuse personnalité de la Sixième Dynastie. Avant même les premières analyses ou l'enlèvement des bandelettes, le sarcophage et son contenu ont disparu, à la stupéfaction générale. La police, malgré un travail considérable, n'a aucune piste. Le site était bien surveillé et la chambre secrète n'était accessible que par un unique passage.

Wassif est susceptible d'aider des investigateurs respectables de diverses manières. Il peut leur trouver un guide de confiance. Lui, ou le guide, peut les aider à trouver Najir ou Besart. Il est prêt à payer quelques piastres pour des articles fournis par les PJ (pas vraiment assez pour vivre et il refuse tout ce qui est trop scandaleux ou discutable). Interrogé sur les bibliothèques, facilités de recherches, etc., il leur conseille l'excellent Musée Égyptien et leur recommande une de ses connaissances, le Dr Ali Kafour, un homme capable de les guider à travers les écueils administratifs, d'accélérer l'obtention des permis ou d'aplanir diverses difficultés avec la police.

NIGEL WASSIF, propriétaire du Bulletin du Caire et agent du Roi d'Angleterre

FOR 11	CON 13	TAI 13	INT 15	POU 15
DEX 11	APP 13	ÉDU 12	SAN 75	PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Maillet de Polo 40 %, 1D6.

Compétences : Anglais 80 %, Arabe 70 %, Archéologie 5 %, Bibliothèque 35 %, Comptabilité 20 %, Conduire Automobile 30 %, Crédit 95 %, Droit 15 %, Français 65 %, Histoire 20 %, Marchandage 50 %, Monter à Cheval 50 %, Persuasion 20 %, Polo 40 %, Psychologie 25 %, Rumeurs 79 %, Tennis 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Le Dr Ali Kafour

Même si les investigateurs négligent d'une manière ou d'une autre le *Bulletin du Caire*, le Musée Égyptien reste la source d'informations la plus évidente, et la plus ordonnée, sur le Mythe en Égypte. Ils y rencontrent le Dr Ali Kafour par hasard ou après un harassant marathon bureaucratique. Le Musée, un stupéfiant entrepôt d'antiquités égyptiennes, se trouve à proximité du Nil, près du Great Nile Bridge [pont]. Son imposant dôme ocre constitue un des repères du Caire. C'est un ancien palais qui accueille une collection sans cesse croissante tournée vers le passé de l'Égypte. Il est ouvert aux visiteurs de 9 h à 16 h 30.

Le Dr Kafour est un homme de petite taille, mince, vif et intelligent, un occultiste passionné depuis toujours. Ce vieil homme se laisse souvent emporter par l'excitation et sautille alors sur place de façon caractéristique. Sympathique et compétent, il pourrait aider les investigateurs à se protéger de certains sortilèges et créatures du Mythe. C'est un adepte de la magie rituelle égyptienne, fort capable, même s'il préfère garder secrètes ses incursions dans la sorcellerie.

Le Musée possède une vaste collection de documents occultes égyptiens, généralement des papyrus inscrits de hiéroglyphes. Il détient aussi un exemplaire complet de l'*Al-Azif* (le *Necronomicon*) dans la version arabe d'Abd al-Azrad. Le Dr Kafour est l'expert en occultisme du musée et gère donc cette collection. Des questions sur l'expédition Carlyle ou le Pharaon Noir excitent son intérêt. Si les investigateurs cachent leurs intentions sous le couvert de recherches anodines, le bon docteur s'excuse auprès d'eux, il est très occupé.



Dr Ali Kafour

Le noyau de la collection occulte est entreposé dans une série de chambres fortes souterraines aux épaisses parois d'acier (afin de protéger les documents des crues du Nil tout proche). Les murs de ces chambres ont une FOR uniforme de 100 ; les portes ont une FOR de 130 et sont fermées par d'excellents verrous à combinaison conçus et usinés à Munich. Le Dr Kafour a mémorisé les combinaisons ; un exemplaire de celles-ci est conservé dans les bureaux ultra-protégés de la "Munchen Geldschrankenwerk" ; un autre repose dans une enveloppe cachetée placée dans le coffre personnel (FOR 50) du Directeur des Antiquités, au premier étage du Musée. À l'insu de tous, le Dr Kafour a protégé la totalité de la collection par un rituel de garde égyptien de force (POU) 16 ; voir le sortilège Sceau d'Isis du Grimoire Inférieur pour plus de renseignements (livre de règles, 5ème édition page 157).

Même si le Dr Kafour autorise un examen de la collection, les investigateurs doivent encore être capables de déchiffrer les hiéroglyphes et les écritures hiératiques de diverses écoles et dynasties, ainsi que l'égyptien démotique, le copte, l'arabe, le grec, le latin, l'araméen et l'hébreu. S'ils ont réussi à exciter sa curiosité, le Dr Kafour se charge d'une partie des recherches.

Les renseignements apportés par Kafour

L'EXPÉDITION CARLYLE : Le Dr Kafour pense que l'expédition Carlyle a découvert quelque chose sur le Pharaon Noir, qu'elle a mis à jour un secret qui, d'une manière ou d'une autre, est à l'origine du massacre kenyan. Sir Aubrey étudiait depuis longtemps le Pharaon Noir. Le Dr Kafour et lui avaient discuté du sujet à diverses reprises et échangé certains renseignements.

Lors de son dernier passage en Égypte, Sir Aubrey n'a pas cherché à voir Kafour. Celui-ci a bien pris l'initiative d'une petite visite sur le site de Dhashûr, mais Sir Aubrey s'est débarrassé de lui sans ménagement. Il avait changé, se souvient Kafour : il paraissait plus jeune et plus renfermé, à la fois distant et étrangement cruel.

LE PHARAON NOIR DANS L'HISTOIRE : À la fin de la Troisième Dynastie, un certain Nephren-Ka arrive en Égypte. C'est un puissant sorcier qui, d'un claquement de doigt, sème mort et folie sur ses ennemis. Les histoires prétendent qu'il vient d'une antique cité des déserts arabes, Irem, la Cité des Piliers. L'endroit est mentionné dans l'*Al Azif* et redouté de tous ceux qui en ont connaissance.

Nephren-Ka restaure le culte d'un dieu antique et abominable, le Pharaon Noir. Rapidement, Nephren-Ka et le dieu se confondent dans les esprits et le sorcier passe à la postérité sous le nom de Pharaon Noir. Nul ne peut maintenant faire la part de la légende et de l'histoire.

Pendant de nombreuses années, le Pharaon Noir et les successeurs de Zoser, les pharaons de la Troisième Dynastie, s'affrontent pour le contrôle du pays, mais le pouvoir du Pharaon Noir est tel que ses adversaires disparaissent sans laisser vraiment de traces. Pendant un certain temps, Nephren-Ka règne sur le Nil et ses peuples jusqu'à l'apparition de Sneferu, le fondateur de la Quatrième Dynastie. Celui-ci, aidé de la déesse Isis, réduit à néant les maléfices du sorcier et exécute Nephren-Ka.

Une pyramide est pourtant construite pour accueillir la dépouille du sorcier ; Kafour suppose qu'elle vise à protéger l'Égypte des résidus de puissances magiques encore liés au cadavre. Mais cette première pyramide s'effondre alors que Sneferu en fait déjà construire une seconde. La Pyramide Effondrée se trouve à Meïdoum ; la seconde est la Pyramide Inclinée de Dhashûr. Certains documents laissent entendre que le cadavre de Nephren-Ka a été retiré de la pyramide de Meïdoum et placé dans la Pyramide

Inclinée, mais l'exploration des lieux n'a rien pu confirmer. La Pyramide Rouge de Dhashûr est aussi attribuée à Sneferu ; on dit qu'elle protège Dhashur d'un éventuel retour de Nephren-Ka d'entre les morts.

Après sa victoire, Sneferu ordonne la destruction de toutes les traces du règne du Pharaon Noir, mais ses sectateurs continuent de comploter pour son retour. Ils finiront par être repoussés vers le sud, hors d'Égypte, jusque dans les monstrueux marais au-delà du Soudan.

Sous la Sixième Dynastie, la cruelle reine Nitocris se serait alliée à un nouveau culte du Pharaon Noir. Les preuves sont bien indirectes, mais le Dr Kafour pense que c'est exact. Il mentionne en passant que le Pharaon Noir était quelquefois appelé Nyarlathotep. Si les investigateurs ignoraient la chose, cette information peut leur causer un choc susceptible de justifier une perte de 0/1D3 points de SAN.

LES LÉGENDES DU PHARAON NOIR : Selon certains, il appartient à un panthéon de dieux abominables plus anciens que les dieux égyptiens. Ces anciens dieux étaient absolument inhumains, des incarnations du chaos et de la folie.

- Nephren-Ka aurait possédé une énorme bête dont le Sphinx de Gizeh n'est qu'une réplique inexacte et plus petite.
- La voix de Nephren-Ka était, dit-on, emportée à travers le pays par un vent noir qui semait la mort là où il le voulait.
- Une prophétie laisse entendre que le Pharaon Noir resurgira "doigts et orteils après le Grand Bienfaiteur", ce que beaucoup traduisent par "20 siècles après Jésus-Christ". Un nouvel âge commencera alors qui verra la fin de la domination humaine sur Terre et apportera liberté et vérité totale aux adeptes du Pharaon Noir.
- Des adorateurs inhumains, malgré leur silhouette humanoïde, auraient alors vécu dans les profondeurs du désert, attaquant à l'occasion les voyageurs.
- Le Grand Sphinx de Gizeh aurait joué un rôle majeur dans les rites abominables conduits par Nitocris.

CE QUE CROIT LE DR KAFOUR : Il est d'avis que le Pharaon Noir et Nephren-Ka ont existé, tout comme existe le panthéon auquel le premier appartenait. Il appelle ces entités les Dieux Très Anciens et les dit gouvernés par un Sultan Démon appelé Azathoth. Le Dr Kafour a vu des serviteurs de ces dieux dans le désert. Il sait de source sûre que le culte du Pharaon Noir existe dans l'Égypte moderne, même s'il ignore tout de son organisation, de ses chefs ou de ses activités. Il subodore que ce culte se développe aussi dans d'autres régions d'Afrique. Il a entendu parler, par exemple, du culte de la Langue Sanglante au Kenya. Son dieu monstrueux ne serait qu'un avatar du Pharaon Noir.

LA REINE NITOCRIS : La momie non identifiée récemment volée à l'expédition Clive à Gizeh était assurément celle de cette belle reine malfaisante. Elle avait été emmurée vive, mais aucune trace d'elle n'avait jamais été retrouvée jusqu'à ce que l'expédition Clive découvre cette chambre secrète de la plus petite des Grandes Pyramides. Kafour ne sait ni pourquoi ni comment elle a été dérobée, mais il pense que ce vol est peut-être lié à la prophétie annonçant le retour du Pharaon Noir.

LA FONDATION PENHEW : Il a toujours eu beaucoup de respect pour Sir Aubrey, le directeur Edward Gavigan et les travaux de cette institution. Cependant, depuis la mort de Sir Aubrey, il y a eu une dizaine d'expéditions organisées par la Fondation en Égypte et cela s'est traduit par au moins vingt morts, de nombreuses disparitions, plusieurs suicides et un cas de démence certifiée. Elles suivaient, pour la plupart, l'exemple donné par l'expédition Carlyle : paranoïa du secret, fouilles erratiques et incidents étranges.

AL AZIF : Le *Necronomicon* arabe du Musée renferme l'essentiel des informations divulguées par Kafour sur le Pharaon Noir. Il contient bien plus encore, mais sa lecture représente un danger pour la vie et la santé mentale. Kafour ne laissera pas facilement quelqu'un se plonger dans la lecture d'un tel ouvrage.

LE DR KAFOUR, 63 ans, conservateur de l'occulte et magicien rituel

FOR 7	CON 14	TAI 12	INT 18	POU 16
DEX 13	APP 15	ÉDU 18	SAN 70	PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Sortilèges : Chant de Thoth, Sceau d'Isis, Voix de Râ. Tous ces sortilèges appartiennent à la magie rituelle égyptienne et nécessitent une longue cérémonie et divers composants spécifiques. Tous figurent dans le Grimoire Inférieur. Vous pouvez en ajouter d'autres si vous le désirez.

Compétences : Anglais 65 %, Anthropologie 35 %, Arabe 90 %, Archéologie 95 %, Astronomie 40 %, Bibliothèque 95 %, Conduire Automobile 30 %, Copte 25 %, Crédit 75 %, Discrétion 40 %, Droit (des Archéologues) 90 %, Égyptien Démotique 65 %, Français 80 %, Géologie 25 %, Grec Égyptien 40 %, Hébreu 60 %, Hiéroglyphes Égyptiens 90 %, Histoire Égyptienne 95 %, Latin 40 %, Marchandage 65 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Occultisme 80 %, Persuasion 60 %, Psychologie 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.



Le Chat Noir

Où des recherches sur l'expédition Clive amènent les investigateurs à découvrir un autre pouvoir et à déduire que bonté et respect constituent toujours la meilleure des politiques.

En se renseignant sur l'expédition Clive, les investigateurs apprennent rapidement qu'un de ses membres a été congédié un mois après son arrivée en Égypte. Le Dr Ali Kafour ou le journaliste Nigel Wassif a entendu parler de cet archéologue hollandais, Janwillem Vanheuvelen, renvoyé par le Dr Henry Clive pour incompétence et alcoolisme. Wassif sait que Vanheuvelen n'a pas les moyens de rentrer en Europe et qu'il est toujours quelque part au Caire.

Vanheuvelen a connu l'expédition Clive de l'intérieur et lui garde certainement rancœur. Peut-on rêver meilleur informateur ?

Informations réservées au Gardien

Malheureusement, Vanheuvelen a plus d'ennuis que d'informations. Renvoyé de l'expédition, livré à lui-même au Caire, cet individu ambitieux mais incompétent a tenté pendant des mois de s'intégrer à une autre expédition ou d'en organiser une, en vain. Il y a deux semaines, il a essayé de se réconcilier avec son équipe d'origine. Martin Winfield, étonnamment serviable, a signalé au malheureux Hollandais un temple oublié dans les ruelles du Vieux Caire. Là, Vanheuvelen devrait trouver LE sujet d'étude, celui qui lui ferait regagner les bonnes grâces de Clive et lui apporterait la célébrité. Winfield s'en serait bien chargé en personne mais les fouilles de Memphis l'occupaient déjà à plein temps, disait-il.

Vanheuvelen s'est donc enfoncé dans les ruelles étroites et tortueuses, dans les sombres passages du Vieux Caire. Après une infinité de détours, il a fini par atteindre une petite salle obscure sous la cité. Un feu brûlait dans un petit brasero, devant l'antique statue d'obsidienne d'un superbe chat. Plusieurs chats observaient la scène, tapis dans l'ombre. Vanheuvelen avait examiné la statue et s'apprêtait à la considérer comme le plus intéressant de ses échecs lorsqu'il découvrit un compartiment secret dans le socle. La cachette contenait plusieurs papyrus d'un âge impossible, couverts de hiéroglyphes, les *Rites Noirs*. Personne n'était là pour le voir s'emparer des rouleaux. Ils ne manqueraient peut-être à personne.

Consacré à la déesse chat Bast, le petit temple était principalement fréquenté par la population féline de la ville. Les humains ne vénèrent pas cette déesse de façon formelle, mais lui apportent des offrandes dans les moments difficiles. Une prêtrise très exclusive s'est maintenue au fil des siècles, peut-être un ou deux individus par génération. Au Caire, la prêtresse est une créature d'une impossible beauté et puissance, Neris. Capable de prendre la forme d'une jeune femme ou d'une panthère noire, elle cherche à récupérer les parchemins par tous les moyens.

Vanheuvelen a passé cette dernière semaine à déchiffrer les papyrus. Entre deux cuites, il a découvert qu'ils sont l'œuvre de Luveh-Keraph, un prêtre de Bast de la XIIIe Dynastie. Il est aussi la victime d'un curieux fléau : où qu'il aille, des chats sont là. Ils le surveillent, le suivent et se hérissent à son approche. Vanheuvelen s'est même fait méchamment griffer une ou deux fois.

Dans les prochains jours, Neris, la prêtresse de Bast, va contacter personnellement le Hollandais et exiger la restitution des parchemins. Ne voulant pas renoncer à son billet de retour vers la respectabilité, l'archéologue va refuser et s'exposer à des rencontres toujours plus violentes avec Neris et la population féline du Caire. C'est dans cette confusion qu'interviennent les investigateurs.

Janwillen Vanheuvelen

Les investigateurs ont quelques difficultés à remonter la piste de l'archéologue hollandais. Wassif ou Kafour devrait pouvoir le localiser en un jour ou deux. S'ils le cherchent eux-mêmes, ils vont devoir y passer plusieurs jours, voire une semaine. Les membres de l'expédition Clive ignorent où est leur ancien compagnon ou prétendent ne pas savoir.

Vanheuvelen vit dans la Rue des Mites, dans un des quartiers les plus pauvres du Vieux Caire. Il habite une pièce crasseuse derrière l'échoppe d'un tailleur et en est réduit à faire des courses pour son logeur afin de payer son gîte et son couvert. Quand les investigateurs se présentent à la boutique, le vieux tailleur chasse plusieurs chats avec un balai, tout en jurant en arabe.

La minuscule chambre du Hollandais ne contient qu'un lit, une table grossière et une chaise, quelques livres anodins sur l'archéologie égyptienne, une lampe à huile et deux bougies plantées sur des bouteilles de vin. Les papyrus des *Rites Noirs* sont enveloppés dans de la toile et cachés dans un trou creusé sous le lit.

L'archéologue est de taille moyenne, un peu enveloppé et bouffi par l'alcool. Il est toujours mal rasé et porte une paire de lunettes minuscules. Ses habits sont rarement lavés ; lui et sa chambre sentent la sueur. Vanheuvelen est nerveux et émotif ; c'est un ambitieux qui manque de bon sens. Son problème d'alcoolisme n'est qu'intermittent : quand il a de l'argent, il boit, et quand il boit, il boit encore et encore, jusqu'à être fauché. Il parle couramment l'anglais avec un léger accent hollandais et baragouine un peu l'arabe.

Vanheuvelen est tout au plus un archéologue médiocre. Il ne possède aucun diplôme, ses connaissances ont été acquises sur le terrain au cours de plusieurs expéditions dans ce pays. Il connaît maintenant assez bien les hiéroglyphes égyptiens.

Ce Hollandais se montre heureux de rencontrer d'autres Européens, surtout s'ils lui offrent à boire ou quelques pièces. Interrogé sur l'expédition Clive, il déballe tout ce qu'il sait, tant qu'on lui paie à boire et à manger.

Ce qu'il sait

Vanheuvelen a intégré l'expédition Clive dès l'arrivée de celle-ci au Caire. Il a participé à tout le travail sur Gizeh et se trouvait sur place quand la momie "non identifiée" (Nitocris) a été découverte. Il relate la mystérieuse disparition nocturne de la momie et de ses gardiens (voir page 90, "L'histoire que raconte Clive"). D'après Vanheuvelen, les parchemins de la tombe étaient en bon état et parfaitement lisibles, ce qui contredit la version de Henry Clive. Le Hollandais croit qu'il s'agissait bien de Nitocris, une reine dont il ne sait presque rien. Il affirme que son renvoi soudain, juste avant le départ de l'équipe pour Memphis, était surtout une mesure d'économie.

Vanheuvelen n'a pas grand-chose à dire sur les membres de l'expédition, si ce n'est des éloges. Il reproche un peu au Dr Clive son renvoi, mais admet que son alcoolisme y est pour beaucoup. Il a de la reconnaissance pour Martin Winfield qui l'a aidé à trouver les papyrus des *Rites Noirs*. Il apprécie beaucoup Johannes Sprech, dont il respecte la maîtrise des hiéroglyphes. Il garde un bon souvenir d'Agatha Broadmoor et de James Gardner, même s'il juge leurs théories sur l'Égypte occulte tirées par les cheveux.



J. Vanheuvelen

Un chat se glisse dans la pièce et l'archéologue s'interrompt pour lui lancer une cuiller. L'animal effrayé détale à l'extérieur.

Ragaillardi par l'alcool, le Hollandais parle de la découverte qui doit le rendre riche et célèbre. Dans un minuscule temple perdu, il a mis la main sur des rouleaux de papyrus détaillant d'antiques rituels égyptiens. Il affirme qu'ils datent au moins de la XIII[e] Dynastie. Leur traduction est en cours, et dans quelques jours, il en aura fini. Si on insiste ou qu'on l'arrose un peu plus, il montre éventuellement son travail, une version hollandaise des *Rites Noirs de Luveh-Keraph*.

Les Rites Noirs

S'il fait confiance aux investigateurs, Vanheuvelen leur présente sa traduction de l'antique traité. Malgré des différences certaines, le hollandais dérive du haut allemand, et la compétence Allemand peut s'y appliquer. L'archéologue ne montre pas les documents originaux, précisant simplement qu'ils sont en lieu sûr. Il dit avoir découvert les parchemins dans un temple oublié sous les rues du Caire. Il ne veut toutefois pas dévoiler ce temple avant d'avoir fini son travail et étudié le site plus complètement.

La version de Vanheuvelen compte de nombreuses erreurs. Il a traduit une première moitié du document qui traite surtout du culte de Bast. Il a aussi traduit au hasard quelques passages sur Sebek, mais il croit à tort qu'ils concernent Apep, un des serpents maléfiques de la mythologie égyptienne qui avait voulu empêcher le bateau du dieu-soleil Râ de s'élever chaque matin.

À ce stade, cette version fait gagner 1D4 points en Mythe de Cthulhu et coûte 1D4 points de SAN. Le multiplicateur de sort n'est que de x 1. Plusieurs sortilèges sont déjà traduits : Contacter Bast, Invoquer/Contrôler un Chat, Invoquer/Contrôler un Crocodile.

Le Hollandais a besoin d'une semaine pour rédiger une version anglaise, mais il peut, avec difficultés, en faire un résumé oral en quatre heures, ce qui permet aux investigateurs de se faire une idée du contenu. Sa traduction hollandaise ne sera pas terminée avant un mois. L'ouvrage apportera alors 1D4 points supplémentaires en Mythe de Cthulhu, fera perdre 1D4 autres points de SAN, et tous les sorts seront accessibles — si Vanheuvelen survit jusque-là.

Les chats : onzième plaie d'Égypte

Depuis qu'il a découvert les parchemins, Vanheuvelen est victime d'une étrange "malédiction" : il est suivi et surveillé en permanence par des chats de toutes races et tailles. Où qu'il aille, les chats sont là. Au cours des deux derniers jours, il a remarqué quelqu'un d'autre dans son sillage, une jeune et belle Arabe, Neris, la prêtresse de Bast. Le Hollandais n'a pas encore fait le lien entre le vol des papyrus et la présence des chats, mais les investigateurs lui suggéreront peut-être cette simple déduction.

Les chats cherchent à venger le pillage du temple de Bast. Neris veut récupérer les parchemins.

Dans les heures qui suivent l'entretien des investigateurs avec Vanheuvelen, le harcèlement des chats s'intensifie visiblement. À chaque fois que les PJ rencontrent le Hollandais, ils remarquent, sur des réussites de Trouver Objet Caché, un nombre croissant d'observateurs félins — et perdent 0/1D3-1 points de SAN. Tâchez de mettre en scène plusieurs de ces rencontres. Une fois cette présence repérée, ils se sentent éventuellement visés : chats dans leurs chambres d'hôtel, mystérieuses cavalcades dans leur sillage, matous dans les taxis, les toilettes, etc. Maintenez les pertes de SAN à 0/1D3-1 points. Les félins semblent mettre une intelligence surnaturelle au service de leur chasse implacable : leur regard fixe et omniprésent pèse lourdement sur les nerfs des investigateurs.

Si un chat est tué ou blessé par Vanheuvelen ou un des PJ, ses congénères commencent à s'attrouper. Leurs attaques furtives coïncident toujours avec un impact dramatique maximum. Même si les chats sont bien traités, Vanheuvelen n'échappe pas à quelques furieux coups de griffes.

Peu après ce premier sang, la belle prêtresse de Bast contacte l'archéologue. La présence des investigateurs n'est pas indispensable, mais ils devront apprendre la chose. Neris est une femme mince et douce, à la fois sensuelle et distante. Son attitude envers l'étranger débraillé semble d'abord amicale, voire aguichante. Mais elle exhorte très vite Vanheuvelen à rendre ce qu'il a dérobé. Dès lors, la réserve de cette beauté aux yeux noirs paraît menaçante. C'est ce vol blasphématoire qui lui vaut la malédiction des chats, prévient-elle, et la colère de la déesse suivra bientôt. Vanheuvelen refuse et elle s'en va, sans cacher sa colère. Poursuivie ou menacée, elle s'échappe avec une grâce et une aisance toutes félines. Elle bondit périlleusement de toit en toit et la suivre demande une réussite de Sauter à chaque round. Un échec met fin à la poursuite et occasionne une perte de 1D6 points de dommages. Si elle a été attaquée, elle revient plus tard sous forme de panthère et se venge de son assaillant.

Une ou deux nuits après cette rencontre, Vanheuvelen et/ou les investigateurs reçoivent la visite de la panthère noire. Elle guette d'un toit voisin, grogne dans une ruelle ou lacère leurs lits. Sa première apparition coûte 0/1D4 points de SAN. Elle ne combat que pour se défendre, à moins que Neris n'ait été attaquée. Dans ce cas, elle donne un ou deux coups de griffes d'avertissement avant de disparaître dans la nuit.

La panthère attaquée riposte à coups de griffes jusqu'à ce qu'elle perde la moitié de ses Points de Vie, puis elle s'enfuit. Si elle a été blessée, Neris apparaît à la rencontre suivante complètement guérie, par la grâce de Bast sa protectrice.



La prêtresse Neris

Les Rites Noirs de Luveh-Keraph

Hiéroglyphes Égyptiens, +9 % en Mythe de Cthulhu, multiplicateur de sorts x 3, perte de 1D6/2D6 points de SAN à la lecture. Sept sortilèges sont inclus dans le texte : Contacter "La Déesse aux Chats" (Bast), Invoquer/Contrôler un Chat, "Convoquer le Maître Sans Visage des Sables" (Contacter Nyarlathotep, sous son avatar du Sphinx Sans Visage), "Appeler le Pharaon Noir" (Contacter Nyarlathotep), Invoquer les Charognards du Désert" (Contacter une Goule), Convoquer le Terrible Seigneur des Rives" (Contacter Sebek), "Invoquer et Conjurer les Enfants des Rives" (Invoquer/Contrôler un Crocodile).

Cette version des *Rites Noirs* se compose de dix papyrus fragiles remontant à la XIII[e] Dynastie (1786-1633 av. J.C.). De minuscules hiéroglyphes couvrent en rangs serrés presque chaque centimètre carré des rouleaux. Le premier de la série identifie l'auteur, Luveh-Keraph, grand prêtre de la déesse chat Bast. Les suivants traitent en détail du culte de Bast et indiquent comment invoquer la déesse féline et ses enfants.

Les cultes d'autres divinités égyptiennes sont ensuite évoqués, et plus particulièrement celui du "Terrible Seigneur des Rives", Sebek, le dieu à tête de crocodile. Ses temples du bord du fleuve sont décrits, ainsi que les rites sacrificiels en son honneur.

Le traité inclut certains avertissements concernant les éléments les plus sombres du panthéon égyptien. Le Sphinx Sans Visage et le Pharaon Noir y sont présentés comme des entités totalement indépendantes. Les renseignements sur ce sujet correspondent aux connaissances du Dr Ali Kafour.

Les nuits suivantes, la panthère réitère ses visites, harcelant tout particulièrement le Hollandais dont la terreur ne fait que croître. Les apparitions de Neris sous forme animale gagnent progressivement en violence pour forcer la restitution des papyrus. Son comportement vis-à-vis des investigateurs dépend de la manière dont ils interfèrent avec sa mission et semblent soutenir l'archéologue. Neris poursuit les *Rites Noirs* tant qu'ils sont en Égypte et tente de tuer toute personne qui veut quitter le pays avec les rouleaux.

Voir plus loin "Conclusion" pour un éventail d'événements supplémentaires, et les conclusions possibles en ce qui concerne Vanheuvelen, Neris et les papyrus.

Le temple de Bast

Une fois suffisamment effrayé par l'invasion des chats, la femme mystérieuse et la panthère noire, Vanheuvelen accepte de conduire les investigateurs dans le temple où il a trouvé les papyrus. A vous de décider s'il est prêt à les restituer ou pas.

Le temple est caché dans le Vieux Caire. Le chemin le plus discret passe par un passage étroit au fond d'une triste ruelle ; ce boyau tourne et bifurque avant de traverser le couloir d'un vaste bâtiment. Il faut ensuite escalader un toit pour plonger dans le sol avec un escalier étroit et abrupt. Avec Vanheuvelen pour seul guide, les investigateurs atteignent le temple sur une réussite de Chance d'un joueur pris au hasard.

Sans le Hollandais, ses seules indications orales accordent POU x 1 % de chances de trouver le temple. Un investigateur astucieux peut doubler ses chances (POU x 2 %) : sur un jet réussi d'Idée, il songe à suivre un pieux matou dans ses calmes pérégrinations.

Qu'ils soient avec Vanheuvelen ou non, les PJ ne rencontrent pas grand monde, et personne qui admette connaître un tel lieu impie. Les chats sont, eux, omniprésents.

Le temple souterrain est un grand espace en dôme d'une douzaine de mètres de diamètre. Les murs ne sont que niches et recoins où les adorateurs félins se perchent et se tapissent, leurs yeux sages et étranges reflétant la lueur des braises. Il n'y a qu'une seule entrée. Adossée au mur du fond, une statue haute de plus de 2 mètres représente une magnifique femme à tête de chat. Si nécessaire, un jet réussi d'Anthropologie ou Archéologie identifie l'antique déesse égyptienne Bast, parfois nommée Pasht ou Bubastis. La statue est taillée dans un unique bloc d'obsidienne. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de repérer le contour d'un tiroir entre ses pieds ; c'est là que Vanheuvelen a trouvé les papyrus. Un petit brasero brûle faiblement devant la statue, projetant des ombres sur les murs blanchis à la chaux.

À l'arrivée des investigateurs, 2D10 chats sont déjà présents. Si l'un d'entre eux est attaqué ou brutalisé, les autres se jettent sans pitié sur les intrus. À chaque round, 1D6 autres félins se joignent à la bagarre, sortis d'on ne sait quelle cachette.

Dans ce sanctuaire sacré, la mort d'un chat déchaîne la vengeance de Bast. La déesse transforme 1D6 minous en grands félins assoiffés de sang. Ces lions et panthères n'ont qu'une idée en tête : exterminer les profanateurs en les poursuivant jusque dans la rue si nécessaire.

Des investigateurs qui se tiennent tranquilles peuvent observer les allées et venues de dizaines, voire de centaines de chats. Chaque heure, il y a 10 % de chances pour qu'une humble suppliante humaine entre dans le temple. Elle est surprise d'y voir d'autres gens, mais elle n'est là que pour demander la bienveillance de la déesse. Questionnée (en arabe), elle explique qu'elle est venu prier pour son chat, disparu depuis plusieurs jours. Elle espère que Bast pourra lui ramener son compagnon ou veiller au repos de son âme. Elle ignore tout du culte de Bast. Elle sait simplement, qu'il y a bien longtemps, sa grand-mère lui a parlé de ce lieu.

Conclusion

Comment les investigateurs traitent-ils leurs poursuivants félins ? Comment interpréter Vanheuvelen et Neris ? Vanheuvelen doit finir sa traduction et diffuser les papyrus pour se faire un nom. Neris veut les récupérer pour rétablir l'ordre sacré du sanctuaire. Ces deux objectifs sont totalement opposés.

Vanheuvelen ne rend pas sa trouvaille, sauf blessure grave ou grande frayeur. Les investigateurs devront peut-être le convaincre du péril qui le menace.

Neris se manifeste un ou deux jours après la première rencontre des PJ et du Hollandais. Elle cherche d'abord, pendant deux ou trois jours, à récupérer les *Rites Noirs* par la peur. Puis elle devient plus violente, plus meurtrière en fait.

Si l'archéologue est tué, Neris ne saura pas où sont cachés les papyrus et pourrait alors garder un œil sur les investigateurs. S'ils trouvent les documents, ils seront à leur tour exposés au fléau des chats. Si Neris tue Vanheuvelen, les PJ perdent 1D4 points de SAN pour leur incapacité à le sauver de son destin (aucun pour la découverte du cadavre).

Si Neris est tuée sous l'une ou l'autre de ses formes, le meurtrier subit la colère de Bast, qui venge implacablement sa fidèle prêtresse.

La déesse chat peut contrôler tous les chats de la ville si elle le désire. Comme un chat, elle aime à jouer avec ses victimes. Les animaux se contentent d'abord de les suivre, puis ils menacent et finissent par attaquer. Ce harcèlement coûte 0/1 point de SAN par jour à la cible. Si un des chats persécuteurs est tué, les troupes suivantes se renforcent de plus gros félins : des lions et des panthères. Cette malédiction ne prend fin qu'avec la mort du meurtrier, que les papyrus soient restitués ou non. Bast poursuit sa victime où qu'elle aille dans le monde éveillé. Même les Contrées du Rêve ne sont pas un refuge.

Une fois les voleurs hors du pays, Neris sera impuissante et elle est prête à tuer pour empêcher cette fuite. Mais si elle échoue et que les *Rites Noirs* sortent d'Égypte, c'est l'implacable Bast qui prend la relève, comme décrit précédemment. La déesse finira bien sûr par triompher, mais Vanheuvelen et/ou les investigateurs auront eu assez de temps pour traduire entièrement les *Rites Noirs de Luveh-Keraph*.

Dans l'intérêt général, mieux vaudrait que les investigateurs convainquent Vanheuvelen de restituer les parchemins. Cela représente un gros travail de persuasion. L'archéologue n'est rien sans ces papyrus ; il est obstiné et désespéré. Une fois qu'ils les auront été remis à Neris ou rapportés au temple, le Hollandais n'a plus rien à craindre pour sa vie. Après une petite remise en forme, il pourrait même constituer un personnage de remplacement pour un investigateur mort en Égypte. La survie de Vanheuvelen rapporte 1D3 points de SAN à chaque investigateur, sans compter l'accès à une part importante du Mythe de Cthulhu.

Si Vanheuvelen survit à ce scénario, il peut seconder ou accompagner les investigateurs, mais ceux-ci devront prendre en charge les dépenses de l'infortuné Hollandais.

Vanheuvelen reste loyal à l'expédition Clive ; il ne fera rien qui puisse offenser ou contrarier Clive et sa clique. Il est même assez stupide pour trahir ses nouveaux amis, dans l'espoir de regagner l'estime de Clive.

Caractéristiques

JANWILLEM VANHEUVELEN, 39 ans, archéologue malheureux et alcoolique

FOR 11	CON 11	TAI 14	INT 14	POU 13
DEX 12	APP 12	ÉDU 17	SAN 51	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Il n'en a pas sur lui ; toutes sont au pourcentage de base.

Compétences : Allemand 70 %, Anglais 45 %, Anthropologie 30 %, Arabe 35 %, Archéologie 45 %, Baratin pour se Faire Offrir à Boire 65 %, Crédit 01 %, Écouter 35 %, Égyptologie 40 %, Hiéroglyphes Égyptiens 40 %, Histoire 25 %, Hollandais 85 %, Monter à Chameau 25 %.

CHATS DIVERS

FOR 2	CON 7	TAI 1	INT 12	POU 13
DEX 31	Déplacement 12			PV 4

Bonus aux dommages : -1D6.

Armes : Griffes (x 2) 40 %, 1D3 + bd ; Lacérer* 80 %, 1D6 + bd ; Morsure 30 %, 1D3 + bd.

* *Si les deux griffes touchent dans un même round, le chat maintient sa prise, Mordant et Lacérant à chaque round qui suit.*

Compétences : Discrétion 95 %, Se Cacher 90 %, Suivre une Piste 65 %, Trouver Objet Caché 80 %.

NERIS, apparemment 22 ans, prêtresse de Bast, panthère-garou (forme humaine)

FOR 12	CON 14	TAI 11	INT 16	POU 19
DEX 19	APP 18	ÉDU 18	SAN 46	PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 70 %, 1D6 ; Ongles (x 2) 85 %, 1D4-2.

Sorts : Contacter Bast, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Chat.

Compétences : Anglais 35 %, Arabe 90 %, Écouter 95 %, Persuasion 35 %, Se Cacher 85 %, Suivre une Piste 40 %, Trouver Objet Caché 90 %.

NERIS, sous forme de panthère noire

FOR 18	CON 15	TAI 18	INT 16	POU 19
DEX 24	Déplacement 10		ÉDU 18	PV 17

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Griffes (x 2) 65 %, 1D6 + bd ; Lacérer* 80 %, 2D6 + bd ; Morsure 50 %, 1D10.

* *Si les deux griffes touchent dans un même round, la panthère maintient sa prise, Mordant et Lacérant à chaque round qui suit.*

Armure : 1 point de peau.

Sorts : Contacter Bast, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Chat.

Compétences : Discrétion 100 %, Écouter 95 %, Se Cacher 100 %, Suivre une Piste 100 %, Trouver Objet Caché 95 %.

L'expédition Clive

Avec l'aide de Vanheuvelen, il n'est pas difficile de localiser l'expédition Clive. Le Hollandais pourrait même arranger une rencontre avec certains travailleurs employés aux fouilles.

Grâce au support financier de la Fondation Penhew, le Dr Henry Clive et son groupe conduisent des fouilles depuis cinq mois à Memphis. Les autres principaux participants sont Martin Winfield, Agatha Broadmoor, James Gardner et Johannes Sprech. Divers contremaîtres, terrassiers, porteurs d'eau, guides, cuisiniers, etc. sont aussi employés. Tout le personnel égyptien appartient à la Fraternité. Il a été fourni par Omar Shakti, et les investigateurs remarqueront peut-être au camp (réussite de Psychologie) les mêmes silences et regards maussades qu'à la plantation.

La protection du site est impressionnante ; il ne manque que champs de mines et mitrailleuses pour se croire en pleine Première Guerre Mondiale. Winfield accueille les arrivants et cherche à décourager tout désir de visite. Les investigateurs n'ont des chances de s'entretenir avec le personnel que s'ils se sont forgé un bon prétexte : une fausse lettre d'introduction d'Edward Gavigan, un malaise soudain, la présence d'un important bureaucrate égyptien ou britannique, d'un officier de police, etc. On ne les laisse pas traîner çà et là, fouiner, poser des questions futiles — espionner donc — sans une bonne raison.

Le vol de la dépouille

Des papyrus découverts dans une pièce secrète de la plus petite des pyramides retracent la totalité du règne d'une reine maudite, Nitocris, et identifient les restes conservés dans la pièce comme étant les siens. Ces papyrus, qui sont à l'origine de toute l'affaire, affirment la nécessité d'une vigilance éternelle : Nitocris pourrait ressusciter. Clive a donné les papyrus authentiques à Omar Shakti et les a remplacés par des débris inutiles de la 12e Dynastie afin de brouiller les pistes.

Nyarlathotep veut ramener Nitocris à la vie. La Fraternité possède déjà son Collier et sa Couronne. Il ne lui reste plus qu'à voler la Ceinture conservée par la Mosquée Ibn Tulun pour posséder tous les artefacts nécessaires à sa résurrection.

Le sarcophage de la reine a été transporté dans la Grande Salle de Nyarlathotep, loin au-dessous du Sphinx de Gizeh. Comme Gardner le suppose, il y a bien un autre passage secret dans la troisième pyramide ; il s'enfonce vers l'est dans les profondeurs avant d'aboutir dans le labyrinthe de tunnels creusés dans la roche mère. L'entrée se trouve à presque 30 mètres de la chambre secrète de la reine Nitocris. Le sarcophage entier a été soulevé et déplacé par magie.

L'histoire que raconte Clive

S'ils parviennent à rester quelques heures sur le site, les investigateurs obtiennent des membres de l'expédition une histoire plus ou moins cohérente. Le groupe avait découvert une salle secrète dans la troisième pyramide (Mykerinos, la plus petite) qui contenait les restes non apprêtés mais préservés d'une reine égyptienne inconnue. Aucun hiéroglyphe ne permettait d'identifier le corps, mais les superbes décorations funéraires avaient convaincu le Dr Clive du haut rang de la défunte. Le déménagement du sarcophage et de la momie n'attendait plus que l'aval des autorités égyptiennes qui avaient surveillé les préparatifs. Seul un coffret d'or finement ciselé avait été enlevé de la tombe. Il contenait des rouleaux de papyrus, “hélas, complètement illisibles”, précise froidement Clive. “Le coffret n'avait pas été correctement scellé avant d'être placé dans la tombe.”



Le Dr Clive

Trois nuits plus tard, des cris terribles s'étaient fait entendre à l'intérieur de la pyramide. Les archéologues qui s'étaient précipités avaient découvert que la momie, le sarcophage et les deux policiers égyptiens de garde avaient disparu sans laisser de traces. Ces derniers n'ont toujours pas été retrouvés et sont présumés morts. Personne ne comprend comment les voleurs ont pu faire disparaître aussi vite les tonnes d'albâtre du sarcophage. L'expédition Clive comptait consacrer plusieurs jours à son déplacement et, pourtant, il ne s'est pas passé plus de vingt minutes entre les cris et l'entrée des archéologues dans la pyramide. La poussière des couloirs ne gardait que les traces bien identifiées des membres de l'expédition et du Département des Antiquités. Aucune traînée de roulement, aucune marque d'arrimage de treuils n'était visible. Tout le monde se dit consterné par cet étrange incident qui risque fort de discréditer tous les efforts de l'expédition.

Personne n'a jamais entendu parler de la Fraternité du Pharaon Noir ou du culte de la Langue Sanglante. Personne ne sait rien du travail de l'expédition Carlyle. Clive et les autres connaissent le Pharaon Noir en tant qu'événement historique, mais sans plus. Clive refuse fermement d'identifier la dépouille dans le sarcophage. Nitocris est une possibilité, mais la rigueur scientifique exige que toute annonce à ce sujet soit appuyée par des preuves. Clive, Winfield et Gardner condamnent tous propos relatifs à la résurrection (littérale) de Nitocris comme “superstitions de la pire espèce” ; Sprech se tait ; Broadmoor laisse entendre que la chose est possible.

Avis extérieur

Si les investigateurs connaissent déjà le Dr Kafour, il confirme qu'une résurrection magique est possible, même s'il n'a jamais entendu parler de la Ceinture, du Collier ou de la Couronne de Nitocris. Broadmoor et Kafour s'accordent pour dire que le moment le plus propice à la résurrection de Nitocris est la nuit de la nouvelle lune ou celle qui précède.

Kafour suggère qu'une résurrection de Nitocris — aussi dangereuse que puisse être cette reine — démontrerait surtout que certains travaillent au retour et à l'avènement du Pharaon Noir, que des forces longtemps assoupies se mobilisent de nouveau (Nitocris n'étant qu'un élément important du dispositif).

Quelques opinions personnelles

Broadmoor et Gardner sont constamment surveillés et quittent rarement le site. Si les investigateurs parviennent à les rencontrer individuellement, ils racontent une histoire toute différente. À les entendre, Clive leur a montré à Londres des documents qui ne laissaient aucun doute sur la présence de la dépouille de Nitocris dans la pyramide. Ils jugent abusif son refus d'identifier les restes découverts. Tous deux sont persuadés que le sarcophage et son contenu n'ont pas été traînés hors de la pyramide.

Agatha Broadmoor pense qu'il s'agit là de l'œuvre d'une entité surnaturelle quelconque, “antique et insondable”. Gardner, un sceptique, imagine qu'il existe un passage secret non découvert qui pourrait relier la salle secrète à un endroit quelconque — peut-être une des autres pyramides du site.

La police locale s'était ralliée à cette hypothèse et a passé, en vain, plusieurs journées à rechercher ce passage.

Broadmoor sait que la résurrection de Nitocris nécessite son Collier, sa Couronne et sa Ceinture. Ces trois objets doivent être placés sur la momie de la reine maudite au cours du rituel qui doit la ramener d'entre les morts.

La chose a moins d'importance, mais Gardner pense que la devinette du Sphinx désigne un chef inconnu de l'Égypte antique. Il suppose que son règne est très antérieur à celui du Pharaon Noir (et il se trompe, bien sûr). Il soupçonne aussi l'existence d'un labyrinthe souterrain, voire d'une ville entière, sous le Sphinx et au-delà. C'est pour étudier cette hypothèse qu'il a rejoint l'expédition et il n'a guère apprécié son départ en amont pour Memphis. Clive justifie cette décision qui lui interdit tout accès au Sphinx par le vol du sarcophage : les autorités égyptiennes auraient refusé d'autoriser d'autres fouilles sur place. Gardner n'en croit rien.

Les personnalités de l'expédition

Le Dr Henry Clive

Cet homme aux cheveux gris et petites moustaches affecte une indifférence tout aristocratique. Il est pourtant roturier, le plus jeune des trois fils d'un pauvre instituteur du

Yorkshire. Il a 58 ans et c'est un excellent archéologue. En dépit de ses manières aimables, il appartient au culte depuis trente-cinq ans et lui a sacrifié sa raison depuis longtemps. Il n'est pas prêtre, malgré l'étendue de ses sortilèges, et porte toujours un revolver à l'extérieur du Caire.

DR HENRY CLIVE, 58 ans, archéologue et sectateur du Pharaon Noir

FOR 10	CON 15	TAI 9	INT 16	POU 19
DEX 12	APP 13	ÉDU 18	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Gourdin du Culte 35 %, 1D8 + une chance d'empaler ; Revolver 38 mm 25 %, 1D10.

Sorts : Appeler Azathoth, Appeler Cthugha, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Goule, Contacter Yig, Déflagration Mentale, Enchanter une Flûte, Flétrissement, Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse.

Compétences : Anglais 90 %, Anthropologie 40 %, Arabe 50 %, Archéologie 80 %, Astronomie 35 %, Baratin 30 %, Bibliothèque 65 %, Crédit 65 %, Droit 15 %, Égyptien Démotique 45 %, Égyptologie 90 %, Français 45 %, Hiéroglyphes Égyptiens 85 %, Histoire 40 %, Marchandage 35 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Occultisme 40 %, Persuasion 40 %, Premiers Soins 65 %, Psychologie 20 %, Trouver Objet Caché 75 %.

Martin Winfield

Il est grand, mince, blond, suffisant, malveillant et agressif. Les investigateurs le haïssent automatiquement d'emblée ; ceux qui réussissent un jet de Psychologie comprennent à quelle brute sadique ils ont affaire. Il est aussi archéologue et membre de la Fraternité. Il n'a que 24 ans et son rang dans la hiérarchie du culte britannique est assez modeste. Mais son père est ministre et il ne manque donc pas de relations. Il torture par plaisir et adore arracher aveux et renseignements à ses victimes. Winfield porte toujours une cravache sur lui, à laquelle s'ajoute un revolver à l'extérieur du Caire. Il méprise les méthodes de Clive, qu'il juge par trop timorées, mais il craint ses pouvoirs magiques.



MARTIN WINFIELD, 24 ans, archéologue, sadique et sectateur du Pharaon Noir

FOR 13	CON 12	TAI 13	INT 15	POU 12
DEX 15	APP 14	ÉDU 16	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Cravache 80 %, 1D2 + bd pour 5 minutes de flagellation méthodique ; Fusil de Chasse cal. 20 55 %, 2D6/1D6/1D3 ; Gourdin du Culte 60 %, 1D8 + bd + une chance d'empaler ; Revolver cal. 38 45 %, 1D10.

Sorts : Contacter une Goule, Domination, Enchanter un Sifflet, Invoquer un Byakhee, Poigne de Nyogtha.

Compétences : Allemand 29 %, Anglais 80 %, Arabe 70 %, Archéologie 40 %, Baratin 40 %, Conduire Automobile 80 %, Crédit 50 %, Égyptologie 55 %, Français 65 %, Hiéroglyphes Égyptiens 30 %, Marchandage 30 %, Monter à Cheval 45 %, Mythe de Cthulhu 16 %, Occultisme 10 %, Persuasion 50 %.

Agatha Broadmoor

Relativement âgée, elle est un peu gâteuse ; elle ignore tout du Mythe et de la Fraternité. Elle est employée par l'expédition pour ses talents de médium, pour sa capacité à contacter les esprits des morts pendant ses transes. En fait, elle a accepté de venir pour exorciser la puissance maléfique représentée par Nitocris. Depuis la disparition de la momie, elle craint que la reine surgisse de nouveau. Ses transes durent 1D3 heures et absorbent 5 de ses Points de Magie par heure. Ses séances de spiritisme (ses réunions, ainsi qu'elle les appelle) ont 75 % de chances de prédire correctement un événement (mais en termes vagues) ou de contacter un mort bien précis. Elle ne garde aucun souvenir de ses transes, ce qui la rend très utile à la Fraternité. Elle prend son don très au sérieux et n'organise pas de "réunion" sans bonne raison.



AGATHA BROADMOOR, 67 ans, médium

FOR 4	CON 8	TAI 9	INT 13	POU 16
DEX 9	APP 9	ÉDU 12	SAN 35	PV 9

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Anglais 70 %, Arabe 25 %, Archéologie 10 %, Astronomie 40 %, Crédit 45 %, Égyptologie 35 %, Français 20 %, Hiéroglyphes Égyptiens 5 %, Occultisme 25 %, Spiritisme 75 %.

James Gardner

Plus petit et trapu que Winfield, Gardner est un bon archéologue fortement influencé par Carl Jung. Il est l'auteur de trois livres sur l'Égypte antique, tous mal écrits et mal accueillis, et d'une théorie raisonnablement exacte qui loge un labyrinthe souterrain sous le Sphinx de Gizeh. Depuis le vol de la momie de Nitocris, il garde sur lui un 32 automatique. Il n'appartient pas à la Fraternité mais ses recherches sur les rêves et l'inconscient collectif l'ont amené à soupçonner le terrible danger que représente le Mythe. Clive l'a engagé sur l'ordre de Nyarlathotep et le dieu n'a toujours pas révélé à quel usage il le destine. Gardner est le membre de l'expédition Clive le plus susceptible d'aider utilement les investigateurs, mais s'il parvient à s'extirper de ce guêpier, il rentrera certainement en Angleterre.



JAMES GARDNER, 40 ans, archéologue

FOR 12	CON 13	TAI 12	INT 15	POU 7
DEX 10	APP 11	ÉDU 16	SAN 40	PV 13

Bonus aux dommages : 0

Armes : Pistolet cal. 32 Automatique 25 %, 1D8.

Compétences : Anglais 90 %, Anthropologie 70 %, Arabe 45 %, Araméen 45 %, Archéologie 35 %, Assyrien 15 %, Bibliothèque 60 %, Crédit 30 %, Égyptologie 40 %, Hiéroglyphes Égyptiens 15 %, Histoire 35 %, Marchandage 25 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Occultisme 10 %, Persuasion 25 %, Psychologie 20 %.

Johannes Sprech

C'est le quatrième archéologue. Il lit les hiéroglyphes à vue avec une aisance surnaturelle. Ses facilités avec les codes et messages chiffrés de toutes sortes lui ont valu la plus grande appréciation de l'armée allemande pendant la Première Guerre Mondiale. Sprech est un occultiste relativement renommé. Il cherche les objets magiques qui pourraient sortir l'Allemagne de son agonie actuelle et lui faire retrouver la place qui lui est due sur le trône des nations. Ses études occultes lui ont appris qu'un champion *der Volk* allait bientôt surgir, mais il ne sait pas trop qui il peut être. Les séides de Nyarlathotep ont ourdi des plans pour le parti Nazi et ils essaieront de garder Sprech vivant dans la mesure du possible. Il y a même 5 % de chances pour que Nyarlathotep le ramène une fois à la vie. Sprech est un fanatique de la culture physique, qui se lève généralement à l'aube pour pratiquer des exercices exténuants et prendre une douche froide.



JOHANNES SPRECH, 39 ans, archéologue et mystique allemand

FOR 13	CON 16	TAI 12	INT 16	POU 17
DEX 16	APP 10	ÉDU 17	SAN 50	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Couteau de Combat* 25 %, 1D4+2 + bd ; Pistolet Automatique 9 mm* 65 %, 1D10.

** Sprech porte toujours son Luger dans un holster et son couteau de combat dans un étui attaché à sa jambe droite.*

Compétences : Allemand 85 %, Anglais 55 %, Arabe 70 %, Archéologie 60 %, Astronomie 20 %, Conduire Automobile 40 %, Crédit 25 %, Décodage 50 %, Discrétion 50 %, Écouter 30 %, Français 35 %, Hiéroglyphes Égyptiens 85 %, Histoire 20 %, Lancer 45 %, Linguistique 45 %, Marchandage 30 %, Monter à Cheval 25 %, Mythe de Cthulhu 4 %, Nager 50 %, Occultisme 70 %, Persuasion 40 %, Piloter Avion 20 %, Psychologie 15 %, Sauter 40 %, Se Cacher 20 %, Suivre une Piste 10 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Gardes du Culte

Un certain nombre de sectateurs de la Fraternité sont utilisés comme gardes par l'expédition Clive.

SIX SECTATEURS DE GARDE

	1	2	3	4	5	6
FOR	12	13	14	13	13	15
CON	10	11	10	9	7	9
TAI	13	13	11	12	13	10
APP	8	6	9	7	8	9
INT	13	13	13	10	12	11
ÉDU	1	2	5	2	1	1
DEX	13	13	12	12	10	10
POU	8	10	11	4	7	7
PV	12	12	11	11	10	10

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Couteau de Combat 50 %, 1D4+2 + bd ; Épée Courte 35 %, 1D6+1 + bd ; Garrot 20 %, 1D3 par round (strangulation ; jet de FOR contre FOR pour se libérer) ; Gourdin du culte 55 %, 1D8 + bd + une chance d'empaler.

Compétences : Anglais 10 %, Arabe 55 %, Discrétion 60 %, Écouter 55 %, Mythe de Cthulhu 8 %, Se Cacher 75 %, Se Laisser Tenter 45 %, Trouver Objet Caché 45 %.



HORREURS SOUTERRAINES

Les sectateurs défilent ouvertement vers leurs cérémonies abjectes ; la piste est toute tracée mais ces ténébreux couloirs des profondeurs sont hantés par l'horreur.

"C'est alors que le sourire du Sphinx nous parut vaguement déplaisant ; il évoquait ces légendes de passages souterrains creusés sous la monstrueuse créature, des passages qui descendent et descendent encore, jusqu'à ces abîmes auxquels personne n'ose penser, des abîmes liés à des mystères plus anciens que l'Égypte dynastique de nos fouilles, des abîmes qui entretiennent un sinistre rapport avec l'omniprésence de ces dieux anormaux à tête animale dans l'antique panthéon nilotique."
— H.P. Lovecraft, "Prisonnier des Pharaons"

Les portes de l'horreur

Comme indiqué sur le plan de la page 96, quatre entrées proches du Sphinx conduisent au labyrinthe souterrain si brillamment prédit par James Gardner. Les deux puits funéraires (entrées B et C) ne représentent qu'une petite partie de la collection de puits qui entoure les Pyramides de Gizeh. Si les investigateurs se mettent à chercher une entrée quelconque, demandez un jet de Chance. Une réussite signifie qu'ils trouvent l'un des puits funéraires ou l'entrée secrète (D) près de la pyramide de Mykerinos. Indiquez simplement que le puits semble conduire "quelque part". Déterminez au hasard l'entrée découverte : B, C ou D. Ils ne trouvent l'entrée A que s'ils se mêlent aux sectateurs lors d'une cérémonie nocturne.

ENTRÉE A : C'est une entrée magique, une stèle érigée devant le Sphinx par Touthmosis IV. Ses quatre côtés racontent une longue histoire : comment Thoutmosis a découvert le Sphinx enseveli sous les sables et comment il l'a déterré. Treize hiéroglyphes disséminés sur la face avant forment un motif subtil. Réunis, ils donnent une phrase :

Puissant Est Le Dieu Dont le Souffle Apporte la Mort Et Dont la Forme Apporte la Folie !

Si ce passage est récité la nuit à voix haute en égyptien antique (prononciation démotique) et que le récitant sacrifie 12 Points de Magie à la stèle, celle-ci devient intangible et translucide (elle reste visible). Cette dématérialisation dure 2 minutes. Un investigateur doté d'une compétence en Hiéroglyphes Égyptiens supérieure à 10 % pourrait deviner la prononciation de la phrase rituelle, mais il faut d'abord réussir un jet d'Idée pour repérer les hiéroglyphes et un jet de Mythe de Cthulhu pour les remettre en ordre. Parmi les sectateurs, seul le Grand Prêtre connaît la phrase rituelle d'ouverture. Dès qu'il a sacrifié ses Points de Magie, il entre suivi de la foule empressée de ses ouailles démentes.

Dès qu'on pénètre dans la stèle, on se retrouve instantanément dans une salle (le A cerclé sur le plan) desservie par un tunnel. Il n'y a plus aucune trace du monde extérieur qui est maintenant 60 mètres plus haut. Si on invoque le nom de Nyarlathotep au centre de la pièce, on se retrouve immédiatement téléporté à la surface.

Les investigateurs déguisés en sectateurs (ou pas) peuvent librement emprunter la stèle tant que le sortilège d'ouverture est actif.

Table des rencontres sous le Grand Sphinx

1D20	*Résultat*
1-4	Pas de rencontre. Les investigateurs poursuivent leur chemin sans problème.
5	Un investigateur tiré au hasard trébuche et tombe. Une mousse visqueuse et lumineuse colle à ses mains, ses coudes et ses genoux : impossible de s'en débarrasser.
6	Les investigateurs perçoivent (réussites d'Écouter) des bribes de conversation en arabe : deux hommes discutent de la présence éventuelle d'intrus dans les tunnels. On ne peut pas localiser ces voix.
7	Un investigateur tiré au hasard glisse et tombe, déchirant son pantalon ou sa chemise.
8	Un liquide tiède goutte du plafond. Au sol, la roche est rouge et luisante. Impossible de déterminer la source de cette hémorragie.
9	Une abominable puanteur environne soudain les investigateurs. S'ils ratent un jet de CON x 3, ils sont pris de violentes nausées qui leur interdisent tout déplacement pendant ce round.
10	Une forme indistincte est entrevue. Elle ne laisse aucune trace ou indice de son passage.
11	Des rires étouffés, grognements ou gémissements macabres se font entendre dans les ténèbres. Il peut s'agir d'un bruit isolé ou d'une inexplicable cacophonie.
12	Un violent coup de vent éteint les bougies non protégées et emporte les papiers libres.
13	Un petit rocher tombe du plafond sur l'investigateur qui a obtenu le jet de Chance le plus élevé. La chance réside dans la faiblesse des dommages : 1D2 points (aucun s'il porte un chapeau).
14	Sur réussite de Trouver Objet Caché, les investigateurs remarquent que le sol du tunnel est bordé de roses noires comme du jais. Le premier qui en cueille une se voit infliger 1D3 points de dommages par ses épines empoisonnées.
15	Pour les tunnels secondaires uniquement : la pente (ascendante) devient soudain beaucoup plus abrupte. Un échec de Grimper se traduit par une chute au milieu des éclats de roc. Ce qui inflige 1D4 points de dommages sauf réussite d'Esquiver.
16	Pour les tunnels secondaires uniquement : une pluie de rochers tombe sur les investigateurs. Ceux qui ratent leur jet d'Esquiver subissent 2D6 points de dommages. Un 12 signifie que le passage est, de plus, irrémédiablement bloqué.
17	Un puits étroit et profond. Des réussites de Trouver Objet Caché permettent d'éviter ses rebords glissants. En cas d'échec, lancez 1D4 pour déterminer la profondeur du puits et les dégâts subis par l'investigateur.

1D4	*Profondeur (m)*	*Dégâts*
1	3	1D6
2	6	2D6
3	9	3D6
4	12	4D6

1D20	*Résultat*
18	Pour les tunnels secondaires uniquement : un gouffre s'est ouvert dans le tunnel, il mesure au moins trente mètres de profondeur et ses flancs sont à pic et glissants. Lancez 1D4 pour déterminer sa largeur : 1 = 1,50 m, 2 = 3 m, etc. Les investigateurs qui n'ont pas emporté de cordes vont devoir rebrousser chemin.
19	1D6+4 Enfants du Sphinx tentent de s'emparer d'un investigateur (tunnels secondaires) ou deux (tunnel principal). Jetez un dé : les Enfants viennent de l'arrière sur un résultat impair, de l'avant sur un résultat pair. Dans un tunnel secondaire, deux Enfants peuvent lutter de front et quatre dans le tunnel principal. A votre convenance, vous pouvez faire emmener les prisonniers dans les cellules ou dans la Grande Salle de Nyarlathotep pour un sacrifice immédiat. Voir plus loin la description et les caractéristiques des Enfants.
20	Un investigateur tiré au hasard fait un jet de Santé Mentale. S'il le rate, il se rend compte que le tunnel se dilate et se contracte selon un rythme bien précis, le rythme d'une respiration. Perte de Santé Mentale : 2/1D6+3 points.

ENTRÉE B : Cette seconde entrée (le B cerclé sur le plan) n'est qu'un simple trou dans le sol à quelque 300 mètres au sud de la stèle. Le puits descend verticalement sur une quinzaine de mètres avant de s'incliner vers l'ouest pour suivre une pente de presque 20 degrés sur 60 autres mètres. De temps à autre, les sectateurs y jettent ou descendent une victime ou, plus simplement, des ordures. Le trou est protégé par une clôture et il est tout juste assez large pour un grimpeur. L'escalade y est presque impossible sans équipement (malus de -60 % dans ce cas). Les prises sont rares et les surfaces souvent visqueuses — Nyarlathotep sait pourquoi !

ENTRÉE C : La troisième entrée (le C cerclé sur le plan) est un autre puits funéraire, à 300 mètres au nord cette foisci. Il est très semblable à celui de l'entrée B si ce n'est qu'il comporte plusieurs décrochements avant de se transformer 15 mètres plus bas en une pente abrupte. Encore une fois, les parois lisses et gluantes compliquent l'escalade — infligez un malus de -60 % aux jets de Grimper sans équipement.

ENTRÉE D : Cette entrée (le D cerclé sur le plan) est dissimulée par une dalle apparemment antique au milieu du champ de tombes qui s'étend à une cinquantaine de mètres au sud-est de la pyramide de Mykerinos. Elle rejoint rapidement l'important tunnel qui serpente jusqu'à la tombe secrète de la reine Nitocris à l'intérieur de la pyramide. La pente dallée ne nécessite aucun jet de Grimper.

Le tunnel principal

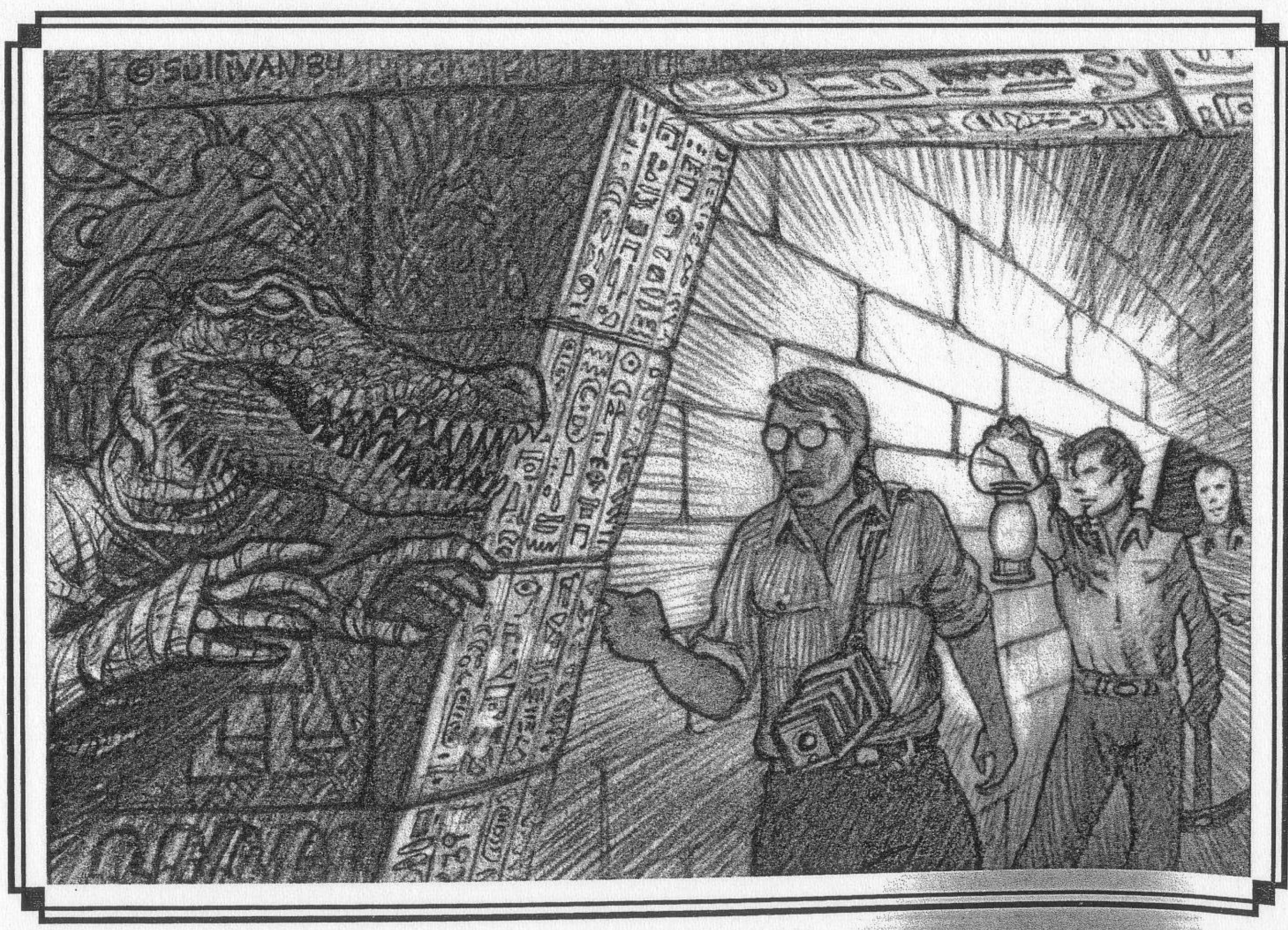
Dans les profondeurs, le silence est absolu et oppressant. Tous se sentent écrasés par le poids fantastique des pierres et de la terre au-dessus des têtes. Des courants d'air erratiques menacent parfois de souffler bougies et torches.

Le tunnel principal serpente de la tombe secrète de Nitocris jusqu'à la salle d'entrée sous la stèle de Touthmosis (Entrée A). Il court ainsi sur environ un kilomètre et demi mais la distance en ligne droite est moitié moindre. La Grande Salle de Nyarlathotep, où se déroulent les abominables cérémonies, est située à peu près à mi-chemin. Ce tunnel est de pierre taillée et de facture manifestement humaine. Il reste relativement horizontal et ses dimensions, hauteur, largeur, ne descendent jamais au-dessous de deux mètres cinquante.

Pas de lumière ici, si ce n'est les fluorescences de quelques champignons gluants et répugnants, des lueurs d'un vert putride ou d'un pourpre blafard. Les parois sont souvent percées par d'autres tunnels ou de petites alcôves. Des images repoussantes couvrent les murs : des hommes à têtes d'animaux, des animaux dotés de membres humains, des entités inconnues s'activant à des rites cruels, répugnants et obscènes. Si les investigateurs ont assez de lumière pour percevoir clairement ces images, ils risquent à plusieurs reprises de perdre 1D3 points de SAN.

Les autres tunnels

Certains de ces obscurs passages ont manifestement été taillés dans la roche, d'autres semblent avoir été creusés par les eaux ou n'être que de simples fractures. Quelques-uns paraissent, par contre, avoir été percés à l'acide ou par les dents et les griffes de créatures d'un autre monde. Sur la carte de la page 96, le dédale de tunnels est représenté par un ensemble de traits droits, car la direction



Dans les tunnels

générale de ces passages reste en effet constante sur d'assez longues distances. Mais les angles des murs, du sol et du plafond changent perpétuellement et les tunnels peuvent rétrécir jusqu'à ne mesurer plus qu'une soixantaine de centimètres de large ou atteindre les quatre ou cinq mètres en largeur comme en hauteur. Plus important, la pente varie constamment et les meilleures torches électriques ne peuvent éclairer bien loin dans ces montagnes russes. Cette géométrie chaotique a quelque chose d'organique comme si une énorme bête extraterrestre avait été emprisonnée dans la pierre puis s'en était libérée, les investigateurs rampant maintenant dans les espaces laissés par ses os et cartilages.

Ces angles de vision inconstants vont vous obliger à contrôler l'ordre de marche en permanence pour vérifier que fusils et sortilèges sont à portée.

Les rencontres

La carte présente deux types de tunnels, le tunnel principal et le dédale de ses affluents. Le premier correspond à la double ligne large qui serpente à travers la carte, les autres aux lignes doubles plus fines qui partent dans toutes les directions. Les deux types sont coupés par de courtes barres à intervalle régulier. Lorsque les investigateurs arrivent au niveau d'une de ces marques, faites un jet sur la Table des rencontres sous le Grand Sphinx. Les barres sont espacées d'une soixantaine de mètres dans le tunnel principal et d'une trentaine dans les tunnels secondaires. Dans les deux cas, cet intervalle représente environ une minute de déplacement prudent et silencieux.

Vous pouvez, si vous le désirez, ajouter aux rencontres ou les ignorer. Pour un usage intensif, la Table des rencontres devra plutôt être étoffée. Les épisodes facultatifs qu'elle propose peuvent, suivant le cas, affaiblir un groupe, mettre ses nerfs à l'épreuve ou souligner les forces effroyables qui s'opposent aux investigateurs. Même les rencontres de hasard doivent avoir une justification dramatique : si la partie se déroule déjà à merveille, oubliez-les.

La Grande Salle de Nyarlathotep

Ce vaste hall est le centre rituel de la Confrérie du Pharaon Noir. Des Enfants du Sphinx, 2D10, gardent ce lieu sacré. On y accède par un large escalier qui part du tunnel principal, trente mètres plus haut. Ce temple du Pharaon Noir n'est éclairé que par quelques torches, comme il se doit. Elles montrent le chemin et illuminent les vastes cours intérieures, se réfléchissant sans fin sur les murs luisants de marbre noir. Les emplacements spécifiés sur la carte sont décrits ci-dessous.

Le sol est de marbre noir moucheté de blanc. Les sectateurs prétendent que chaque tache représente une âme capturée par leur Seigneur. Ce dallage est extraordinairement lisse et luisant. La salle mesure environ 120 x 150 m et les plafonds (à supposer qu'on parvienne à les distinguer) s'élèvent à plus de 30 mètres. L'ensemble est si vaste que seuls les bruits les plus violents sont repris par l'écho ; les voix normales sont rapidement écrasées par l'immensité des lieux.

LES PILIERS : De nombreux piliers d'ébène soutiennent le vaste plafond voûté. Avec un fort éclairage — une lampe torche suffit — on peut voir leurs sommets : ils se ramifient en arbres noirs qui oscillent dans les vents extra-dimensionnels. Tous les observateurs perdent 1D2 points de SAN.

L'ESCALIER POUR L'ENFER : Complètement indépendant de celui qui accède à la Grande Salle, cet escalier conduit dans un lieu ou étage situé sous celle-ci. Un rougeoiement hideux monte des profondeurs ; l'escalier disparaît dans ce brouillard sanglant. Quelques hurlements et plaintes sinistres retentissent de temps à autre. Ces marches conduisent les investigateurs hors du scénario vers des aventures que vous devrez imaginer. Si vous préférez leur interdire l'accès de l'enfer, installez une barrière invisible en travers de l'escalier ou tuez de la plus horrible manière le premier qui s'y risque.

LA FOSSE AUX SANGSUES : Cette fosse s'étend sur quelque 500 m² pour une profondeur moyenne de six mètres. Elle est remplie d'eau dont la surface ne se trouve qu'à deux mètres cinquante du bord : à première vue, un plan noir et lisse. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de détecter les rides qui l'animent en permanence. Le malheureux qui tombe à l'eau, ou y est jeté, est assailli par un essaim de sangsues affamées, qui vont lui sucer le sang au rythme de 1D3-1 points de dommages par round. S'il est hissé hors de l'eau avant d'en mourir, trois réussites de DEX x 1 sont encore nécessaires pour le débarrasser des sangsues et stopper la saignée. Ces réussites n'ont pas à être consécutives et peuvent être le fait de plusieurs personnes. Survivre aux sangsues fait perdre 2/2D10 points de SAN.

Un second jet de Trouver Objet Caché permet de déceler un étroit escalier sans rampe qui descend dans la fosse. Au bas des marches glissantes de marbre noir, un radeau cérémonial tout aussi noir est amarré. Poussé à la perche, il sert à répartir les sacrifiés dans la fosse de façon à nourrir toutes les sangsues et pas seulement celles qui s'agglutinent près des parois. Le radeau et ses deux officiants peuvent transporter quatre victimes inconscientes à la fois.

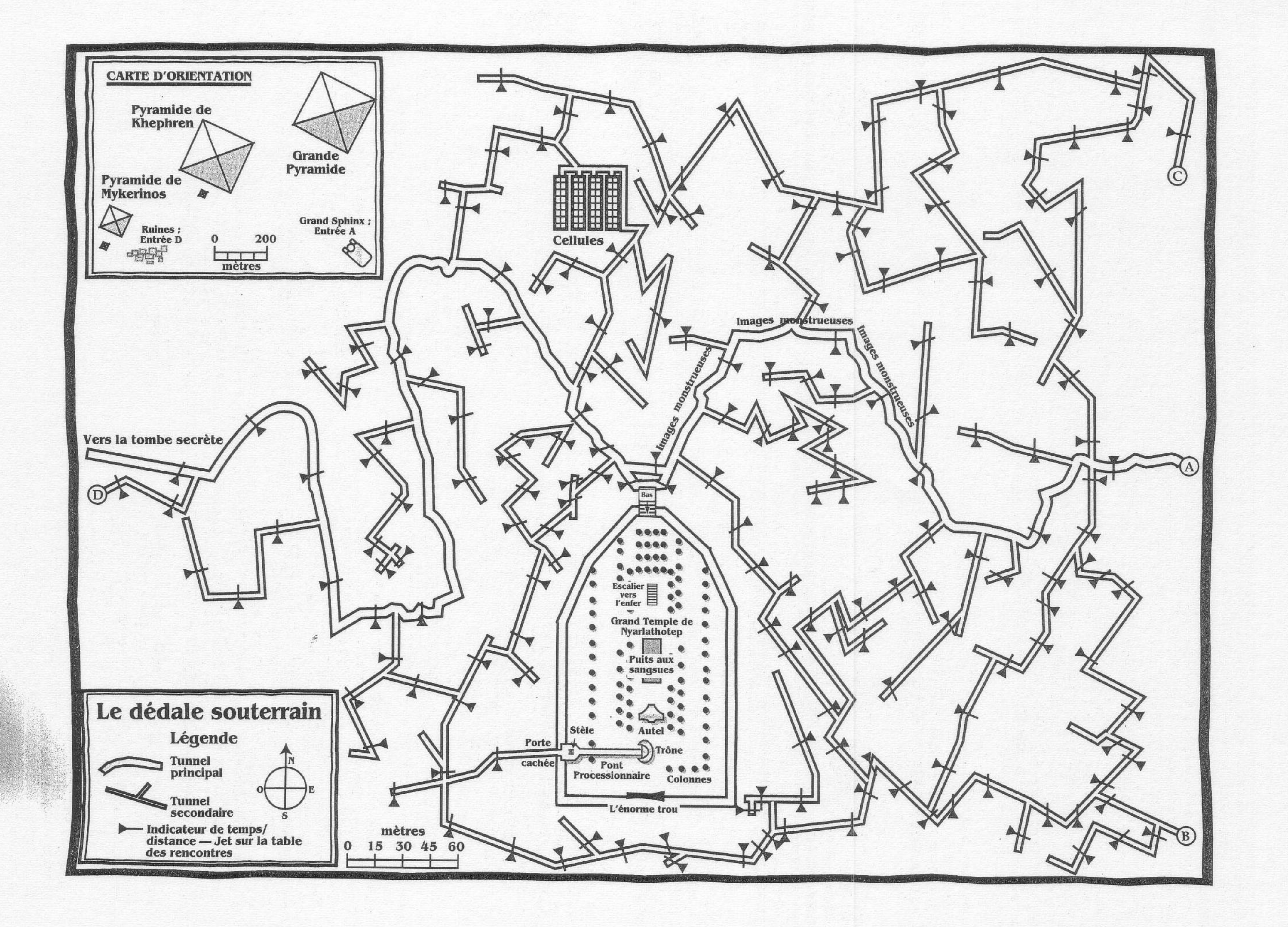
Il arrive parfois qu'une victime consciente soit jetée sur un des hauts-fonds de la fosse. Ces bancs, entièrement constitués d'os et de crânes humains, ne sont immergés que de quelques dizaines de centimètres. Une victime abandonnée là peut survivre quelques minutes ou même une demi-heure.

Une fois par semaine, le culte alimente la fosse d'une douzaine de sacrifiés : il y a 10 % de chances pour que les investigateurs assistent à l'un de ces repas routiniers. Les nuits de cérémonie, c'est une cinquantaine d'humains, drogués ou hurlant, qui sont précipités dans cette abomination. De grands mâts sont alors installés aux quatre coins de la fosse : les victimes sont immergées, recouvertes de sangsues, puis relevées, pour prolonger leur supplice et permettre aux sectateurs d'en profiter au mieux. Ces horribles prolongations coûtent 1/1D8 points de SAN aux témoins.

L'AUTEL : Son sommet s'étend sur quelque soixante mètres carrés. Sur trois côtés, un escalier monte jusqu'au bloc sacrificiel blanc où repose à cinq mètres de hauteur le sarcophage de la reine Nitocris. Aux quatre coins, des braseros de pierre irradient une lumière jaunâtre.

LE TRÔNE : Derrière l'autel est installé un trône hideux ; sculptés dans une pierre verdâtre et suintante, des humains, des Habitants des Sables, des Profonds et d'autres races ou entités y sont représentés dans des actes de violence sadique. Les deux sièges du trône sont à l'échelle humaine. Des hiéroglyphes au sommet du trône indiquent qu'il s'agit de celui de Nitocris. Devant les sièges qui s'élèvent à neuf mètres de hauteur, un escalier étroit et abrupt descend jusqu'au sol de la salle.

LE PONT PROCESSIONNEL : Un pont relie le trône au mur ouest de la salle. Ses piliers sont eux aussi sculptés d'horribles créatures et de tentacules contorsionnés.


CARTE D'ORIENTATION
Pyramide de Khephren
Grande Pyramide
Pyramide de Mykerinos
Ruines ; Entrée D
0 200
mètres
Grand Sphinx ; Entrée A
Cellules
Images monstrueuses
Images monstrueuses
Images monstrueuses
Images monstrueuses
Vers la tombe secrète
A
B
C
D
Bas
Escalier vers l'enfer
Grand Temple de Nyarlathotep
Puits aux sangsues
Stèle
Autel
Porte cachée
Trône
Pont Processionnaire
Colonnes
L'énorme trou
Le dédale souterrain
Légende
Tunnel principal
Tunnel secondaire
N
O
E
S
Indicateur de temps/distance — Jet sur la table des rencontres
mètres
0 15 30 45 60

Dépourvu de rampe, il est taillé dans la même pierre verte et bilieuse que le trône et traverse une moitié de la salle à hauteur de celui-ci (9 m). Nitocris et son cortège de prêtres et prêtresses faisaient autrefois leur entrée par ce pont, écrasant de leur majesté les foules délirantes assemblées plus bas.

LA STÈLE : Une stèle se dresse sur le pont juste avant qu'il ne rejoigne la paroi ouest. Elle est de la même taille que celle plantée devant le Sphinx mais ses inscriptions sont différentes. L'une et l'autre ont la même fonction et seuls les prêtres de la Fraternité connaissent l'invocation qui permet de se transporter individuellement de la salle d'entrée à cette stèle. Une fois rendues intangibles, les deux stèles mènent à la salle d'entrée, le A cerclé de la carte.

Cachée derrière la stèle, une porte non verrouillée marque l'extrémité du pont. Elle donne sur un des tunnels secondaires. Les investigateurs pourraient accéder à la Grande Salle par ce passage et observer les événements depuis leur cachette derrière la stèle.

L'ÉNORME TROU : Derrière le trône, le mur est percé d'un énorme trou irrégulier, d'environ 30 m sur 40. La roche a, d'évidence, été arrachée par une force monstrueuse. Le trou reste toujours absolument noir quelle que soit la quantité de lumière dirigée à l'intérieur. Si un éclaireur y pénètre, il ne voit rien, n'entend rien, ne sent rien. Il revient après 1D6 minutes, sûr d'avoir tout visité mais sans rien à signaler. C'est un trou vers nulle part.

C'est bel et bien le cas puisqu'il s'agit d'un portail interdimensionnel entre la Terre et un plan particulièrement agréable à Nyarlathotep. Si on lui sacrifie 20 Points de Magie suivant le rituel adéquat, le trou transporte ses visiteurs vers Nyarlathotep. Le rituel en question figure dans la traduction latine de Olaus Wormius du *Necronomicon*, une interpolation anonyme apparemment.

Le trou permet aussi au Sphinx Noir, un monstrueux rejeton de Nyarlathotep, d'accéder à la Grande Salle. Sa vue coûte 1D10/1D100 points de SAN, mais il n'apparaît là que pour les cérémonies nocturnes, après lancement du sortilège Invoquer le Sphinx Noir. Se cacher dans le trou quand il va être invoqué n'est vraiment pas une bonne idée. Voir, page suivante, ses description et caractéristiques.

C'est l'énormité du Sphinx Noir qui a dicté les dimensions fantastiques de ce temple sacré.

Les grands rituels

Une fois par mois, la Grande Salle de Nyarlathotep réunit autant de sectateurs que possible. Ces nuits sont consacrées à la mort ou au sexe, comme celles de la propriété d'Edward Gavigan en Angleterre. Il peut aussi s'agir de cérémonies initiatiques pour les nouveaux adeptes ou prêtres (la branche égyptienne de la Fraternité compte une vingtaine de prêtres en plus d'Omar Shakti). Pendant ces cérémonies, les initiés célèbrent des sacrifices. Les adeptes ordinaires massacrent lentement les victimes à coups de gourdins du culte ; les nouveaux prêtres les exécutent par magie. Ces deux types d'initiations se terminent par l'arrivée du Régent de Nyarlathotep, le Sphinx Noir.

Assister à une cérémonie coûte 0/1D6 points de SAN pour les sacrifices classiques, et 1/2D4 pour les meurtres magiques. Ces pertes de Santé Mentale viennent s'ajouter à celles infligées par le spectacle des victimes livrées aux sangsues.

Les investigateurs découverts pendant une cérémonie nocturne sont immédiatement mis à mort, mais l'obscurité et les proportions gigantesques de la pièce permettent de Se Cacher facilement (bonus de +40 %). Les sectateurs locaux portent la même tunique qu'en Angleterre et des investigateurs ainsi déguisés ne risquent pas grand-chose tant qu'ils ne perdent pas la raison.

Les cérémonies pour la Reine Nitocris

Si la Fraternité parvient à voler la Ceinture de Nitocris à la Mosquée Ibn Tulun, elle essaie de ressusciter cette reine antique. La prochaine grande cérémonie mensuelle lui est consacrée et vous devez vous efforcer d'y conduire les investigateurs.

Douze prêtres sont présents, dont Omar Shakti et Martin Winfield, de même que 100 Enfants du Sphinx et 800 sectateurs. Le Dr Henry Clive fait partie du nombre et ses collègues d'expédition sont aussi là — mais en tant que victimes. Le vacarme des cris et hurlements est particulièrement intense et soutenu.

L'horrible cérémonie suit une série d'étapes abominables.

Les officiants obligent d'abord Agatha Broadmoor à utiliser ses pouvoirs pour contacter l'esprit de Nitocris, tandis que les sectateurs jettent des centaines de victimes aux sangsues. Les cadavres exsangues sont empilés devant le trône monumental. Shakti pousse le sarcophage maintenant vide de Nitocris au bas de l'autel où il écrase quelques sectateurs douloureusement surpris.

Puis les prêtres entourent Broadmoor et Gardner et leur tranchent la gorge. Le sang est absorbé par la momie flétrie, allongée sur le bloc sacrificiel, et sa chair desséchée reprend lentement couleur et substance. Dangereusement belle, la Reine Goule se relève enfin. On allume alors les braseros qui flanquent le trône et Nitocris gravit lentement l'amoncellement de cadavres jusqu'à son siège. Un Enfant du Sphinx lui apporte un gobelet de sang frais ; elle le déguste et annonce qu'il est temps d'Invoquer le Sphinx Noir. Joignant ses Points de Magie à ceux de Shakti, Clive et Winfield, elle lance le sortilège Contacter Nyarlathotep. Le Sphinx Noir apparaît et pose une patte sur le siège situé à côté du sien.

La vue de cet horrible rituel coûte, jusqu'à l'apparition de l'immonde Sphinx Noir, 1D6/1D20 points de SAN. Les pertes de Santé Mentale occasionnées par l'apparition de cette effroyable créature sont données dans la section consacrée à l'Énorme Trou. Après cela, il n'est pas sûr qu'un investigateur soit en état d'assister à la suite. Hypnotisés par l'abominable bête, tous miment sa gloutonnerie comme des somnambules. Une fois rassasié, le Sphinx se retire dans son énorme trou. La cérémonie s'achève et les sectateurs s'éparpillent en chancelant dans la paisible nuit égyptienne.

Échec à la Reine

Détruire la momie avant le rituel de résurrection n'est pas facile. Le feu, l'acide, les explosifs, les sortilèges et les armes ne l'affectent pas ; il n'est même pas possible d'ôter les bandelettes. Il existe pourtant trois moyens d'empêcher la résurrection, même s'ils sont beaucoup moins évidents.

Le premier consiste à détruire un des trois objets nécessaires : la Couronne, la Ceinture ou le Collier. Ils sont, comme la momie, protégés contre toute destruction ordinaire, mais chacun d'eux est vulnérable à une magie particulière. La Couronne peut être détruite par un sort de Flétrissement infligeant au moins 10 points de dommages. Le Collier peut être dissout dans une solution de Breuvage de l'Espace (plusieurs doses). La Ceinture peut être tranchée par un couteau enchanté pour Invoquer un Vagabond Dimensionnel. Une fois la cérémonie commencée, il devient bien difficile de détruire un de ces trois objets du pouvoir. L'échec du rituel rapporte 1D20 points de SAN à chaque investigateur qui y contribue.

La seconde méthode consiste à Contacter Nodens. Si le sortilège fonctionne, le Seigneur du Grand Abîme apparaît

et donne à l'invocateur une dague et des instructions. Il faut plonger la lame dans l'œil gauche de la momie. Celle-ci tombera alors en poussière, poussière qu'il faudra éparpiller pour qu'elle ne puisse servir à aucune résurrection. Un coup de cette dague peut aussi tuer toute personne déjà ressuscitée et désintégrer la plupart des cadavres protégés par magie. Elle inflige les dégâts normaux malgré l'étrangeté de sa forme et de sa décoration. Si son possesseur mène sa mission à bien, il regagne 1D20 points de SAN dont il aura grand besoin : la même nuit, Nodens envoie 1D3 Maigres Bêtes de la Nuit récupérer son bien. Les investigateurs qui accompagnent le porteur victorieux de la dague recouvrent aussi 1D20 points de SAN. Le Masque de Hayama, décrit page 39, peut faciliter ce Contact.

La troisième méthode est la plus simple mais la moins honorable. La mort d'Agatha Broadmoor interdirait tout rituel de résurrection puisque les adeptes ne connaissent aucune autre personne dotée des mêmes pouvoirs. Ne suggérez en aucun cas la chose, même à travers les personnages non joueurs. Un des investigateurs peut tout de même deviner son rôle dans cette affaire et une réussite de Trouver Objet Caché, la nuit du rituel, permet de repérer les liens qui l'entravent.

Agatha entame la transe qui doit lui permettre de contacter l'ombre de Nitocris trente minutes environ après le début de la cérémonie. Il lui faut encore 1D10+10 minutes pour établir ce contact. Douze minutes exactement s'écoulent entre celui-ci et le moment où on lui tranche la gorge. Pendant ces douze minutes, Agatha guide l'esprit de Nitocris vers sa momie. Si elle meurt alors, celui-ci sera perdu pour toujours entre les plans d'existence. Si elle meurt avant ces douze minutes, la résurrection n'est que remise à plus tard, peut-être plusieurs années plus tard. Les mouvements des officiants et l'obscurité de la Grande Salle diminuent de 20 % les chances de toucher des armes à distance. L'investigateur qui tue Agatha Broadmoor perd 1D10 points de SAN pour ce meurtre d'une innocente. Il gagne aussi 1D20 points de SAN pour avoir empêché la résurrection de Nitocris.

Caractéristiques

Le Sphinx Noir

"C'était terriblement massif, même vu de cette hauteur, jaunâtre, velu et doté d'un étrange mouvement nerveux. C'était peut-être aussi gros qu'un hippopotame de bonne taille, mais curieusement taillé. On ne distinguait pas de cou mais cinq têtes distinctes émergeant en ligne d'un tronc vaguement cylindrique. La première était minuscule, la deuxième de bonne taille ; la troisième et la quatrième rivalisaient en énormité alors que la cinquième était plutôt petite mais pas autant que la première. De ces têtes jaillissaient d'étranges tentacules rigides qui se saisissaient voracement des énormes quantités de nourriture immonde placées devant l'ouverture. La chose sautait parfois en avant ou vers l'intérieur de son antre d'une manière réellement bizarre. Sa façon de se déplacer était si inexplicable qu'elle me fascinait ; j'aurais voulu qu'elle sorte un peu plus de cette caverne au-dessous de moi.

"Et elle émergea enfin... Le Grand Sphinx !... Quelle effroyable monstruosité était-il censé représenter ?... Ce monstre à cinq têtes aussi gros qu'un hippopotame... le monstre à cinq têtes — une simple patte..."

— H.P. Lovecraft, "Prisonnier des Pharaons"

Comme l'a découvert cet infortuné, la statue du Sphinx représente bien une entité existante. Il n'a, en revanche, jamais appris qu'il s'agissait d'un parent de Nyarlathotep. Le Sphinx Noir est énorme. Son visage ovale est surmonté d'un front ridé sans yeux. Il compte une myriade de mâchoires réparties au hasard mais ressemble pour le reste à un sphinx vivant. Ses gigantesques pattes antérieures poussent, dans un incessant mouvement alternatif, les victimes sacrificielles dans ses mâchoires débordantes de sang et d'ossements. Les humains terrifiés sont engloutis par ces broyeuses situées au niveau du sol ou plus haut dans ce visage grimaçant, moqueur, plissé par une malfaisance infinie et large de vingt mètres.

LE SPHINX NOIR

FOR 800 CON 410 TAI 350 INT 26 POU 75
DEX 9 Déplacement 6 PV 380

Bonus aux dommages : Énorme.

Armes* : Coup de Patte 80 %, 16D6 ; Coup de Patte vers une Mâchoire 60 %, mort par broyage.
** Le Sphinx Noir peut attaquer trois fois par round.*

Armure : 38 points de cuir extraterrestre.

Sort : Contacter Nyarlathotep.

Compétences : Sentir une Proie 35 %.

Perte de SAN : 1D10/1D100 points.

Sectateurs

Voir l'encart La Fraternité du Pharaon Noir, page 74, pour plus de renseignements sur les sectateurs.

QUELQUES SECTATEURS PRIS AU HASARD

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FOR	9	15	8	12	9	10	11	14
CON	7	7	5	10	11	10	18	10
TAI	8	12	9	10	11	8	11	10
APP	15	8	9	8	6	9	6	4
INT	14	9	8	11	10	10	8	9
ÉDU	2	1	1	1	2	5	1	1
DEX	16	10	10	13	13	12	11	12
POU	14	7	7	8	10	11	9	10
PV	8	10	7	10	11	9	15	10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Couteau de Combat 40 %, 1D4+2 ; Épée Courte 35 %, 1D6+1 ; Gourdin du Culte 40 %, 1D8 + une chance d'empaler.

Compétences : Anglais 1 %, Arabe 45 %, Baratin 29 %, Discrétion 40 %, Écouter 45 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Les Enfants du Sphinx

"Je ne regarderai pas la procession de ces choses, décidai-je désespérément en entendant leurs articulations grinçantes et leur respiration asthmatique pardessus la morte musique et cadence. Heureusement, elles ne parlaient pas... mon Dieu ! Leurs torches folles

commencèrent... à projeter des ombres à la surface de ces colonnes stupéfiantes. Des hippopotames ne devraient pas avoir de mains humaines et porter des torches... des hommes ne devraient pas avoir des têtes de crocodile..."

— H.P. Lovecraft, "Prisonnier des Pharaons"

Ces rejetons du Sphinx présentent une grande diversité. Lovecraft parle d'hommes à têtes de taureaux, ibis, faucons et chats, et de choses se déplaçant sans tronc au-dessus de la taille. Toutes les combinaisons homme-animal de la mythologie et de la religion égyptienne sont possibles. En dehors des "choses qui se déplacent sans tronc au-dessus de la taille", tous les Enfants du Sphinx disposent d'une forme quelconque d'attaque. Dans cette campagne, on ne trouve ces créatures que sous le Grand Sphinx, mais on pourrait très bien les rencontrer en tout lieu où l'Égypte des pharaons a laissé sa marque.

QUELQUES ENFANTS DU SPHINX

Caractéristiques	*Jet*	*Moyenne*
FOR	4D6	14
CON	2D6+6	13
TAI	3D6	10-11
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
PV	Variable	
Déplacement 7		

Bonus aux dommages : Variable.

Perte de SAN : 0/1D8 points.

Arme	*%*	*Dommages*
Coup de bec d'ibis	25 %	1D3
Coup de bec de faucon	30 %	1D4
Coup de corne de taureau	35 %	2D4
Coup de Pied (tous)	25 %	1D6
Coup de Poing (tous)	50 %	1D3
Morsure d'hippopotame	35 %	2D6
Morsure de crocodile	35 %	1D10
Morsure de guépard	40 %	1D6

Ils sont tous capables de frapper avec les pieds et les mains. La plupart ne possèdent pas d'armes de mêlée. Ils chargent en groupe, renversent leurs victimes et infligent alors leurs attaques.

UN ÉCHANTILLON DE MONSTRES À TÊTE ANIMALE

Type	*Taureau*	*Ibis*	*Hippopotame*	*Guépard*	*Hippopotame*
n° 1-5	1	2	3	4	5
FOR	12	15	16	8	13
CON	15	12	15	15	12
TAI	14	7	13	14	13
INT	1	6	1	6	3
POU	11	11	12	11	13
DEX	8	5	6	10	10
PV	15	10	14	15	13
% d'Attaque	45 %	35 %	45 %	30 %	45 %
Type d'Attaque	Corne	Bec	Coup de Tête	Morsure	Coup de Tête
Dommages	2D4	1D3	2D6	1D6	2D6

Type	*Faucon*	*Taureau*	*Guépard*	*Ibis*	*Hippopotame*
n° 6-10	6	7	8	9	10
FOR	21	14	15	12	23
CON	18	15	17	11	16
TAI	7	11	10	12	18
INT	4	3	3	3	3
POU	11	11	8	9	3
DEX	10	12	3	9	2
PV	13	13	14	12	17
% d'Attaque	35 %	45 %	40 %	35 %	45 %
Type d'Attaque	Bec	Corne	Morsure	Bec	Coup de Tête
Dommages	1D4	1D10	1D6	1D3	2D6

Nitocris au Caire

Une fois Nitocris ressuscitée, Shakti continue de diriger la Fraternité Égyptienne. Il lui faut cependant affecter des ressources considérables à l'ancienne reine qui travaille à renforcer le culte de nouvelles branches au Moyen-Orient et en Europe. Elle est maintenant Shefira Roash, une riche résidante du Vieux Caire, connue pour le luxe de son train de vie et le mystère de ses origines. Sous cette identité, elle accomplit la volonté de Nyarlathotep. Vous pouvez librement l'utiliser dans d'autres campagnes qui la verront envoyer partout ses agents et chercher à réunir les cultes du Mythe dans une tentative de domination mondiale. Les investigateurs qui sont au courant de sa résurrection détiennent un secret bien dangereux : si elle apprend la chose, elle n'hésitera pas à les exterminer.



Shefira Roash

L'organisation internationale de Shefira respecte les frontières des États-nations de l'époque. La stratégie générale est la suivante : les agents qu'elle s'est attachés infiltrent d'une manière ou d'une autre les cercles de pouvoir et d'influence d'un pays ou d'une région. Pendant des années, les agents se contentent d'accumuler les renseignements. Ils cherchent les moyens de protéger une activité limitée du culte : des cibles potentielles pour un chantage, des personnes qui partagent déjà les vices des sectateurs, etc. Dans un deuxième temps, l'organisation cherche à étendre son influence.

Dans le cas d'une petite nation, le contrôle de certains individus de la famille régnante, de quelques oligarques ou d'une poignée de généraux peut être jugé suffisant. Dans un pays aussi vaste que les États-Unis, des organisations régionales doivent d'abord être créées, ce qui représente un travail de longue haleine. Dans les deux cas, on cherche, dans une troisième étape, à susciter les conflits raciaux, religieux ou économiques qui permettront au culte de se fournir en victimes sacrificielles en toute sécurité.

La quatrième phase de cette politique peut demander des générations. Il s'agit d'instaurer une atmosphère générale de tension et de crainte, de pousser chaque société à une paranoïa qui concentrera le pouvoir dans des cercles de plus en plus restreints. Le but ultime est, bien sûr, de contrôler cette élite dirigeante qui gouvernera elle-même l'humanité.

Les caractéristiques suivantes décrivent Nitocris/Shefira après six mois passés au XXe siècle.

LE BRACELET DU NAJA HAJI : Shefira porte au bras gauche un bracelet en forme de cobra égyptien. Ce bijou est en or, albâtre et onyx. Une fois par round, le porteur peut lui sacrifier un ou plusieurs Points de Magie : un cobra égyptien vivant tombe alors du bracelet.

Les cobras ainsi générés sont tout à fait normaux, mais ne mordent jamais le porteur du bracelet. Le plus petit des serpents ainsi créés (1 PM) mesure 30 cm de long et peut injecter un venin de TOX 2. Chaque Point de Magie sacrifié en sus ajoute 30 cm à la taille du cobra et 2 points à la TOX de son venin. Dix Points de Magie généreront donc un cobra de trois mètres, doté d'un venin de TOX 20. Le bracelet n'accepte pas plus de 12 Points de Magie par round et ne peut générer plus d'un cobra par round.

Malgré le danger qu'ils représentent pour ses serviteurs, Shefira s'entoure volontiers de ces ravissants reptiles.

SHEFIRA ROASH, apparemment 29 ans, Nitocris la Ressuscitée, autrefois Reine d'Égypte et maintenant Chef de la Fraternité Internationale

FOR 12	CON 15	TAI 12	INT 16	POU 16
DEX 13	APP 18	ÉDU 12	SAN 0	PV 14

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Bracelet du Naja Haji, spécial (voir texte) ; Dague* 50 %, 1D6 et généralement empoisonnée ; Griffures d'Ongles* 60 %, ongles empoisonnés.

** Shefira concocte un poison de TOX 16 dont les effets se font sentir au terme de 10 rounds de combat.*

Armure : La Ceinture, le Collier et la Couronne lui confèrent une protection magique générale de 15 points. Une attaque de 16 points de dommages ne lui en inflige donc qu'un seul.

Sortilège : Autant que vous le désirez.

Compétences : Anglais 20 %, Arabe 60 %, Archéologie 30 %, Baratin 75 %, Discrétion 75 %, Égyptien de la Sixième Dynastie 95 %, Égyptologie 50 %, Français 10 %, Histoire Égyptienne 30 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Occultisme 60 %, Persuasion 55 %, Pharmacologie 45 %, Propagande 60 %, Psychologie 50 %, Se Cacher 30 %, Trouver Objet Caché 80 %.

Le Cobra Égyptien (Naja Haji)

Plus petit et moins beau que le cobra royal indien, le cobra égyptien est plus sombre et doté d'un capuchon plus étroit. Son apparence devrait pourtant suffire à faire transpirer le plus brave des investigateurs.

Son attaque n'est pas extraordinairement rapide ou précise. Si l'investigateur la voit venir, il a droit à un Esquiver sans malus. (Il arrive, après tout, que le cobra vise un revers de pantalon plutôt que la jambe ou même qu'il oublie d'injecter son venin.) La morsure du cobra n'entraîne en elle-même aucun dégât significatif, même si ces crochets acérés sont capables de traverser deux points d'armure. Le poison agit assez lentement. Quinze minutes devraient se passer avant que les premiers effets, enflure, fièvre, transpiration, se fassent sentir.

COBRA ÉGYPTIEN

Caractéristique	*Jet*	*Moyenne*
FOR	1D3	2
CON	1D6+3	6-7
TAI	1D2	1-2
POU	1D6	3-4
DEX	2D6+6	13
PV	4	
Déplacement 3/3 (nage)		

Arme : Morsure Venimeuse 40 %, TOX du venin égale à CON+POU du serpent.



LES MACHINATIONS DE LA FRATERNITÉ

Où les investigateurs abandonnent pendant quelques heures bureaucrates affairés et sectateurs égorgeurs pour rencontrer de véritables héros de la lutte contre le Mal.

La Mosquée Ibn Tulun

Faraz Najir a entendu dire que la Fraternité cherchait à s'emparer d'un artefact conservé à la Mosquée Ibn Tulun. Les investigateurs devraient s'intéresser à cette piste.

La Mosquée Ibn Tulun se dresse à environ 800 mètres à l'ouest de la Citadelle de Saladin, au sud des Jardins d'Ezbekia. Pour s'y rendre, le plus simple est de louer une voiture et de suivre jusqu'au bout la Sharia Méhémet Ali avant de tourner à droite, en direction du Nil. La désolation balayée par les vents de la Cité des Morts s'approche à moins d'un kilomètre au sud de la Mosquée.

Ibn Tulun est la plus vieille mosquée du Caire encore intacte. Elle est moins richement décorée que la plupart des autres lieux saints de la ville. Dans ce lieu consacré, le silence est à l'ordre du jour. Les visiteurs doivent quitter leurs chaussures à l'entrée et les femmes ne sont pas admises. Au moment des prières, les touristes sont indésirables.

Le plan de la mosquée traditionnelle imite la cour de la maison de Mahomet à Médine. C'est là que le grand prophète avait pour la première fois dispensé son enseignement, dans une cour à ciel ouvert, entourée de murs et ombrée sur plusieurs côtés.

Si les investigateurs demandent une audience auprès d'un des ulémas (érudits de l'Islam), ils ont peu de chances

de tomber sur celui qui peut les aider. Plus de 30 professeurs dissertent ici quotidiennement sur le Coran, les Hadiths, la géométrie, etc. Rares sont ceux qui ont entendu parler de la Ceinture de Nitocris. Si plusieurs des PJ réussissent un jet de Crédit, ou si l'un d'eux parle arabe et réussit un jet de Persuasion, les investigateurs apprennent qu'ils devraient s'adresser au Nazir de la Mosquée, une sorte d'administrateur civil en même temps qu'un guide spirituel. Ils risquent aussi de tomber sur un interlocuteur vénal qui suggérera à mots couverts qu'un peu d'argent peut faciliter les choses.

Le Nazir, Achmed Zehavi, est très occupé et n'a pas de temps à perdre avec des touristes étrangers, chrétiens de surcroît. Il ne rencontrera les investigateurs que s'ils mentionnent directement la Ceinture de Nitocris ou le Pharaon Noir. Dans ce cas, ils sont reçus dans un bâtiment adjacent à la Mosquée.

Zehavi est un homme patient, doux et pieux. Les récentes tentatives d'effraction dans la Mosquée pour voler la Ceinture l'inquiète. Il veut apprendre ce que les investigateurs savent à ce sujet, sans toutefois leur révéler où est conservée la Ceinture.


Achmed Zehavi

Interrogé ouvertement, Zehavi évite délicatement toutes questions concernant la Ceinture à moins qu'il ne croie les investigateurs suffisamment informés ou compétents. Une réussite de Persuasion peut le convaincre d'accepter leur aide. Il les tranquillise alors en leur disant que la Ceinture est bien gardée. "Le Maudit ne la prendra pas, In'shallah." Une démonstration de magie pourrait l'inciter à montrer cet objet aux visiteurs. Zehavi identifie les dieux et séides du Mythe aux démons mentionnés dans le Coran. Il a mis en place une protection de la Ceinture extrêmement sérieuse, mais sa foi ne l'a pas préparé à imaginer un danger à l'échelle mondiale.

La Ceinture de Nitocris

La Ceinture est entreposée sous le bureau de Zehavi dans une cave surveillée. On y accède par une porte de fer (FOR 50), toujours verrouillée, située au fond du bureau. Derrière, un escalier s'enfonce de sept ou huit mètres. L'atmosphère fraîche et sèche est celle qui a permis de préserver une si grande part de l'héritage égyptien. Les marches aboutissent à une autre porte de fer (FOR 50) qui ouvre sur une salle nue, aux épais murs de pierre, de 6 x 4,5 x 3 mètres de haut.

Un petit coffre placé au centre de la pièce contient la Ceinture. C'est en fait une étroite bande de maillons d'or au tissage complexe, dont la boucle est ornée d'un gros rubis cabochon (apparemment). Si on l'étudie de près, le rubis poli semble changer de forme et de couleur.

Six ulémas, tous fort âgés et armés de cimeterres, gardent la Ceinture. Chacun d'eux se détend quelques heures par jour en surface, se promenant et discutant. Il y a donc 50 % de chances pour que seuls cinq d'entre eux soient dans la pièce, mais Nessim Efti, le chef des gardes, doit toujours être présent lors d'une attaque. Âgé de 90 ans, Efti surveille la Ceinture armé de l'Épée d'Akmallah, un merveilleux cimeterre chargé de siècles qui inflige des dommages normaux à toute entité quel que soit son plan d'origine. Ces hommes ont renoncé à la vie mais pas au service de leur Dieu : ici, ils témoignent de leur foi, interprètent et méditent en attendant la mort ou une dernière chance de prouver leur ferveur.

Deux fois par jour, deux garçons apportent à manger aux gardiens, utilisant la seule clé de la porte (Achmed Zehavi conserve les clés de ces deux portes). Ils assurent rapidement leur service. Ils ne pénètrent jamais dans la pièce mais frappent à la lourde porte et attendent qu'un ou plusieurs gardes viennent chercher les repas. Après cela, ils rendent immédiatement la clé à Zehavi.

Si Zehavi fait suffisamment confiance aux investigateurs, il invite Nessim Efti à leur entretien. Oui, ils savent qu'un Pharaon Noir a existé, un fléau détruit par la puissance d'Allah. Ils connaissent son autre nom, Nyarlathotep, mais ne le prononcent pas à voix haute et n'aiment pas à l'entendre. Les prophéties indiquent que Nitocris, un autre génie malfaisant, retrouvera ses pouvoirs grâce à la Ceinture et ils veulent empêcher cette restauration. Ces saints hommes ont tenté de détruire la relique, mais elle a, jusqu'ici, résisté à tous leurs efforts. La Fraternité a bien essayé de la voler, mais sa tentative maladroite a facilement été déjouée. Les ulémas ne connaissent pas Omar Shakti qui fréquente des cercles plus mondains. Zehavi et Efti pensent que l'expédition Carlyle a réveillé un mal antique, un mal qui menace maintenant bien des âmes.


Nessim Efti

Si les investigateurs réussissent à voler la Ceinture, la Fraternité l'apprend sans doute et ne manque pas d'envoyer ses hordes de fanatiques récupérer cet artefact inestimable. S'ils réussissent à la détruire, elle fait éventuellement de même pour venger cette perte.

En se chargeant de la Ceinture, les investigateurs préviennent une puissante attaque contre la Mosquée. S'ils parviennent à la cacher, ils vont rendre la résurrection de Nitocris impossible. Zehavi pourra rapidement confirmer ce succès. Si vous le désirez, l'uléma reconnaissant offre l'Épée d'Akmallah à nos Occidentaux, à la seule condition qu'ils consacrent leur vie à la lutte contre le mal. Ce parrainage pourrait leur ouvrir bien des portes dans le monde musulman.

"Tragédie à la Mosquée Ibn Tulun"

Si les investigateurs ne prennent ni ne détruisent la Ceinture, ils peuvent lire, quelques jours plus tard, dans les journaux locaux l'article de l'*Aide de Jeu n° 32*.

Tragédie à la Mosquée Ibn Tulun

Six des érudits les plus respectés d'Ibn Tulun sont morts la nuit dernière, écrasés par l'effondrement de leur salle d'étude.

Une enquête sur les causes de ce désastre est en cours.

Nessim Efti a été porté disparu mais on n'espère pas le retrouver vivant. Achmed Zehavi, le Nazir d'Ibn Tulun, a survécu. Il a été transporté à l'hôpital en état de choc.

L'accident est intervenu dans un bâtiment contigu à la Mosquée. Le monument historique n'a lui-même pas été endommagé.

Aide de Jeu n° 32

Aide de Jeu n° 32. Article du *Bulletin du Caire*.

Utilité de ce document : Permet de conclure au vol de la Ceinture de Nitocris par la Fraternité et à l'imminence de la résurrection de Nitocris.

L'état de choc de Zehavi (mentionné dans l'article) correspond à une catatonie provoquée par la vision d'un Chthonien. Ce monstre s'est creusé un chemin à travers le sol de la pièce où la Ceinture était gardée. Grâce à l'Épée d'Akmallah, Nessim a réussi à blesser l'énorme bête avant qu'elle ne l'emporte, lui et sa lame enchantée.

Les investigateurs qui contactent la police doivent faire des jets de Chance. Une réussite leur permet d'apprendre qu'Émile Vabreaux, l'expert scientifique de la police cairote, a trouvé une substance étrange sur les lieux de l'attaque ; des échantillons ont été envoyés à des laboratoires parisiens et genevois pour analyses approfondies.

Une seconde réussite de Chance, Persuasion ou Baratin apporte aux investigateurs un rendez-vous avec Émile Vabreaux, un scientifique subtil et imperturbable. Dans les décombres de la cave, Vabreaux a récolté quelque trois kilos d'un tissu corporel qui lui est totalement inconnu. Une des surfaces semble constituée d'un tégument naturel ; les autres montrent une série de couches. Apparemment, ces échantillons ont été découpés par un instrument excessivement effilé. La plupart se trouvent dans une réserve frigorifique de son laboratoire du Caire, mais ils se dégradent déjà malgré la température inférieure à zéro.

Ce mystérieux tissu est, en fait, de la chair de Chthonien, taillée par les furieuses attaques de Nessim Efti. Si les investigateurs possèdent l'exemplaire du *Peuple du Monolithe* relié en peau de Chthonien, ils peuvent le montrer à Vabreaux qui y reconnaîtra la texture de surface de ses échantillons. À vous de décider si Vabreaux devient un allié majeur des investigateurs. Il est vraisemblable qu'il entretient déjà des relations avec Nigel Wassif, même si leurs tempéraments ne les rapprochent pas.

Une fois la Ceinture de Nitocris entre les mains de la Fraternité, les investigateurs n'ont aucune chance de la récupérer avant la nuit de la résurrection.

ACHMED ZEHAVI, 73 ans, Nazir d'Ibn Tulun

FOR 5	CON 7	TAI 10	INT 16	POU 10
DEX 10	APP 14	ÉDU 18	SAN 70	PV 9

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Anglais 40 %, Arabe 99 %, Archéologie 35 %, Astronomie 25 %, Coran 99 %, Droit Musulman 90 %, Français 75 %, Hiéroglyphes Égyptiens 15 %, Histoire 55 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Occultisme 25 %, Premiers Soins 75 %, Trouver Objet Caché 68 %.

NESSIM EFTI, 90 ans,
Porteur de l'Épée d'Akmallah

FOR 10	CON 10	TAI 10	INT 18	POU 12
DEX 8	APP 6	ÉDU 18	SAN 75	PV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Cimeterre* 45 %, 1D6+2.
* *Le cimeterre d'Efti, l'Épée d'Akmallah, est une arme magique qui inflige des dommages normaux à toutes les créatures, quel que soit leur plan d'existence.*

Compétences : Arabe 95 %, Archéologie 10 %, Astronomie 15 %, Coran 95 %, Droit Musulman 95 %, Histoire 80 %, Marchandage 50 %, Médecine 25 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Persuasion 70 %, Trouver Objet Caché 70 %.

CINQ ULÉMAS DE GARDE

	1	2	3	4	5
DEX	14	13	11	11	9
POU	12	13	17	10	11
SAN	70	64	80	55	60
PV	10	11	9	10	9

Bonus aux dommages : 0.

Arme : Cimeterre* 25 %, 1D6+2.
* *Ces cimeterres ne sont pas magiques.*

Nyiti d'El Wasta

Après avoir parlé avec Warren Besart, les investigateurs peuvent souhaiter questionner Nyiti. El Wasta se trouve à quelques heures en amont et, là-bas, la connaissance de l'arabe est indispensable. Quelques marchands et fonctionnaires ont des rudiments d'anglais et de français, mais ils ont leurs devoirs à remplir et leurs marchés à passer. Nyiti est un nom trop courant en ville pour être une référence suffisante. Sans de bonnes notions en arabe et des recherches systématiques, les investigateurs ne trouveront pas la bonne personne. Après 1D6+2 heures de questions posées à travers la ville, ils finissent par dénicher sa petite cabane.

Ils rencontrent d'abord Unba, le fils de Nyiti. Son bras et son épaule droits, ainsi que la partie droite du visage, ont été arrachés. Si l'un des investigateurs connaît les effets d'une attaque d'Horreur Chasseresse, il peut identifier la créature qui a mutilé Unba. L'élocution de l'homme est lente et hésitante ; s'ils insistent patiemment, il finit par accepter de les mener auprès de sa mère.

Nyiti paraît être extrêmement vieille. Sa mâchoire et ses deux mains ont été détruites par le feu. Généralement perdue dans sa folie, elle a un éclair de lucidité en voyant les investigateurs. Elle produit d'abominables gargouillements et montre, de ses moignons de bras, un recoin de la hutte. Son fils, inquiet, se précipite vers elle. Si les investigateurs négligent stupidement de s'intéresser à la direction indiquée, Unba finit sans doute par leur montrer l'objet concerné.


Nyiti d'El Wasta

Dans le recoin, parmi des couvertures, pots, etc., une corbeille en jonc arbore une marque rouge. Une réussite d'Archéologie ou d'Occultisme permet d'identifier un antique symbole de protection égyptien. La corbeille contient une dalle de pierre blanche d'environ 18 x 22 x 10 cm. L'irrégularité de ses bords laisse supposer qu'elle a fait partie d'une dalle beaucoup plus grande. Une autre réussite d'Archéologie ou de Géologie montre que les incisions sont vieilles de plusieurs siècles et que ce type de calcaire a été utilisé pour recouvrir nombre de pyramides. Sur une réussite de Trouver Objet Caché, un investigateur apporte la dalle au soleil et remarque que le fragment n'est pas absolument blanc. Il est vaguement teinté de rose — une couleur de revêtement utilisée uniquement pour la Pyramide Rouge de Dhashûr.

Nyiti supplie les investigateurs de prendre la pierre. Dès qu'ils acceptent, elle sombre de nouveau dans l'hébétude, son dernier souhait enfin accompli. Elle n'est plus d'aucun secours.

Aide de Jeu n° 33. La dalle de Nyiti, un fragment de roc marqué d'un symbole unique et incomplet. Voir page suivante.

Utilité du document : Le complément de ce symbole (magique certainement) doit exister quelque part.

Les investigateurs ne peuvent pas le savoir, mais ils ont sous les yeux une moitié du symbole de garde qui avait été sculpté au sommet de la Pyramide Rouge. Cette rune de garde est connue sous le nom d'Œil de Lumière et de Ténèbres. Les investigateurs ne détiennent que la partie droite, la moitié d'un œil et une sorte de croix ansée renversée. Nyiti a récupéré cette pierre après que Roger Carlyle eut brisé le pouvoir de la rune. Jack Brady possède l'autre moitié de cette protection. Ce fragment peut s'avérer utile si les PJ apprennent le rituel d'activation qui se trouve dans l'un des *Sept Livres Cryptiques de Hsan*. Le Dr Kafour reconnaîtra peut-être le symbole. Il pourrait même le compléter en supposant seulement qu'il s'agit d'un symbole de protection d'un certain pouvoir, mais il ne saura pas l'activer. Sur une réussite d'Égyptologie ou d'Occultisme, un investigateur comprend toute l'importance de ce symbole.



Dans le Sanctuaire

Après avoir survécu aux monstres, sectateurs et prêtres regorgeant de magie, nos obstinés investigateurs décident de visiter certains des monuments qui ont fait la gloire de l'Égypte, dont une insolite pyramide asymétrique.

Il y a deux pyramides à Dhashûr, la Pyramide Rouge et la Pyramide Inclinée (Pyramide Rhomboïdale), toutes deux édifiées par Sneferu, le premier pharaon de la 4e Dynastie. C'est à Meïdoum qu'il a fait ériger une troisième structure, la Pyramide Effondrée.

Cette Pyramide Effondrée, où Warren Besart a pu voir le Sphinx Noir, n'apporte que peu d'indices. Les riverains confirment qu'il s'y passe parfois des choses étranges, mais c'est partout le cas dans le désert. À l'instar des habitants de Gizeh qui ne peuvent manquer de voir les processions de sectateurs vers le Sphinx, ceux de Meïdoum sont trop avisés pour en parler aux étrangers. Si des investigateurs viennent jeter un coup d'œil de nuit, ils ont 50 % de chances d'être attaqués par 2D4 sectateurs toutes les heures passées sur place. Toutes les entrées de la pyramide sont complètement bouchées par des blocs de pierre et décombres. Il faudrait des mois pour les dégager.

La Pyramide Rouge était à l'origine recouverte de calcaire rosé. Elle portait un symbole de protection dont le pouvoir couvrait toute la région de Dhashûr. Roger Carlyle l'a détruit et Omar Shakti est au courant de la chose. Cela mis à part, la Pyramide Rouge ne présente aucun caractère remarquable.

La Pyramide Inclinée

Elle est appelée ainsi car elle est asymétrique. Sa face nord est plus abrupte que les trois autres et son sommet ne se trouve donc pas au centre de l'édifice. Il est décentré de 21 mètres vers le nord.

Ses faces ouest et nord comptent, chacune, une entrée. L'entrée nord mène dans une chambre funéraire généralement attribuée à Sneferu (les archéologues n'y ont cependant trouvé ni momie ni mobilier). Quatre soldats égyptiens gardent en permanence cette entrée. La porte ouest n'est pas surveillée mais une barricade de bois obstrue le passage.

Les gardes se montrent amicaux et bavardent volontiers avec les investigateurs sur les événements du cru. Ils sont postés ici pour empêcher d'autres incidents mystérieux, dont ils ne savent rien, si ce n'est que d'étranges mouvements auraient eu lieu dans la pyramide et les environs immédiats.

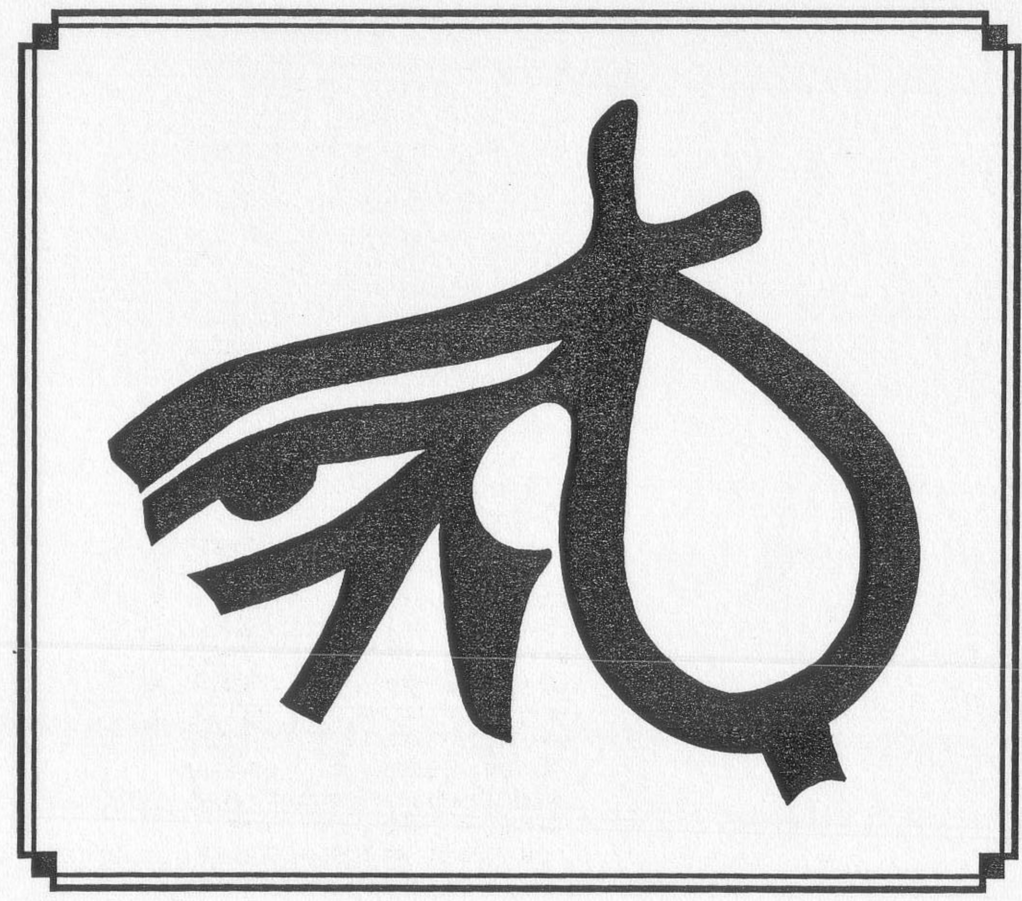
Si les investigateurs font un cadeau aux gardes, ces derniers leur accordent une visite à l'intérieur. L'un d'eux les accompagne pour s'assurer qu'ils ne causent aucun dégât. L'entrée nord mène dans une salle vide. Les peintures sont relativement misérables et l'endroit dénué d'intérêt.

Les investigateurs devraient économiser leur argent et leurs cigarettes et forcer sans hésiter la porte ouest. Un examen de la barricade montre rapidement que plusieurs planches sont branlantes. Il est facile de les déplacer pour libérer l'entrée. Un passage mène jusque dans une fausse chambre funéraire située approximativement au centre du tas de pierre. La pièce est totalement vide, mis à part deux colonnes d'albâtre extraordinairement épaisses à l'arrière. Elles sont quasiment indestructibles. Celle de droite cache une porte secrète comme le remarque tout investigateur qui s'y intéresse un peu (demandez éventuellement un jet de Chance ou autre mais cette porte *doit* être découverte). Une vingtaine de marches permettent d'accéder à une rampe qui n'est que la première d'une série. La suite de plans inclinés monte apparemment jusqu'au sommet ou presque de la pyramide. C'est là que se trouve la salle du trône terrestre de Nyarlathotep.

Le sanctuaire de Nyarlathotep

Une arche asymétrique signale l'entrée de la salle du trône de Nyarlathotep. Si un des investigateurs a lu *La Vie d'un Dieu*, une réussite d'Idée lui permet de reconnaître la pièce décrite par Crompton.

Les six lumières mentionnées par Crompton proviennent de six piliers d'un mètre cinquante de haut, surmontés de gemmes d'un autre monde. Si on les touche avec une flamme, elles brûlent comme des torches, mais d'une flamme



Aide de Jeu n° 33

LE MUR ASTRONOMIQUE : Sur le mur situé à gauche du trône, il y a deux bas-reliefs, une grande carte stellaire et un diagramme plus petit de certaines positions planétaires spécifiques de notre système solaire. Cette dernière carte est entourée d'impressionnants symboles astrologiques. Tous les points de la carte stellaire appartiennent à notre galaxie, mais il faut quand même une réussite d'Astronomie pour tout juste reconnaître Fomalhaut, Aldebaran, Deneb et quelques autres étoiles. La signification des centaines d'autres points de cette carte ne peut être saisie par un astronome humain sain d'esprit.

Une réussite d'Astronomie ou d'Occultisme permet de déchiffrer la carte des positions planétaires. Une étude approfondie et divers calculs montrent que cette configuration planétaire se produira le 14 janvier 1926. Une réussite d'Idée pousse un investigateur à consulter une éphéméride ou un almanach : ce jour-là, l'océan Indien connaîtra une éclipse totale du soleil.

froide et continue. Allumer en même temps les six gemmes appelle le Pharaon Noir sur son trône.

LE TRÔNE : Il est indestructible. Taillé dans l'obsidienne noire, il est incrusté de pierres précieuses qu'une réussite de Géologie n'arrive pas à identifier. Quelques marches permettent d'atteindre ce vaste siège surélevé. Si un simple mortel est assis sur le trône quand Nyarlathotep est invoqué, le dieu prend possession du corps de l'intrus. Sous cette apparence, c'est bel et bien Nyarlathotep qui est assis sur son trône, qui parle et qui agit. Lorsque le dieu décide de partir, il abandonne le cadavre agité de soubresauts du malheureux bravache. Si personne n'occupe son siège, le dieu adopte l'apparence du Pharaon Noir.

LE BAS-RELIEF : Des inscriptions en relief couvrent le mur situé derrière le trône. Ces symboles appartiennent pour la plupart au Mythe de Cthulhu, mais d'autres sont d'origine égyptienne. Si les investigateurs savent déchiffrer les Hiéroglyphes, doublez leurs chances d'en saisir le sens. L'ensemble annonce la naissance prochaine du fils de Nyarlathotep dans la Montagne du Vent Noir. La date de cet événement est plus ou moins laissée dans le vague. Vous pouvez la préciser en tenant compte des progrès des investigateurs qui voudront peut-être assister à l'événement. La prophétie indique aussi qu'une vaste destruction précédera cette grande naissance, mais ne décrit pas la catastrophe elle-même.

Profitez du faible éclairage pour amputer de 20 % les compétences de Photographie des investigateurs. Il est inutile de les prévenir de la chose avant qu'ils se soient enfuis de la salle du trône. Un échec se traduit par des clichés inutilisables — les gemmes extraterrestres produisent peut-être une lumière à laquelle les pellicules conçues pour notre soleil réagissent mal. Si le Dr Kafour accompagne l'équipe, il traduit facilement le bas-relief. Une parfaite retranscription peut être obtenue sur papier par frottage au crayon.

LA CARTE HÉMISPHÉRIQUE : Une carte distordue de l'Eurasie, de l'Afrique, de l'Australie et du Pacifique occidental occupe le mur situé à droite du trône. Les montagnes, fleuves et contours océaniques sont facilement identifiables ; aucune cité ou nation n'est indiquée. Trois rubis polis sertis en mer de Chine orientale, Australie occidentale et Kenya forment les trois angles d'un long triangle irrégulier. Cette carte décorative est inexacte et aucun point précis ne peut être repéré. Une bande en ébène dessine un arc au-dessus de l'océan Indien ; c'est sur cet arc que l'éclipse totale du 14 janvier 1926 pourra être observée comme telle.

Des symboles étranges entourent la carte. Une réussite de Mythe de Cthulhu permet de les traduire ainsi : “Dès lors, les Grands Anciens pourront revenir, et tous trembleront devant leur terrible pouvoir”.

L'arrivée de Nyarlathotep

Le dieu intervient dès que les six gemmes extraterrestres sont allumées, que quelqu'un s'assoit sur son trône ou que les investigateurs ont terminé leur examen de la salle. Les gemmes s'allument de toute façon quand il paraît. L'entrée de la salle du trône s'emplit de roc et repousse tous ceux qui se tenaient sous l'arche. Ceux qui se retrouvent isolés à l'extérieur se voient confrontés à 1D6 goules (perte de 0/1D6 points de SAN) qui surgissent de la pierre pour les attaquer. Ces créatures ne poursuivent pas leurs proies au-delà de l'entrée de la pyramide. Elles disparaissent dès qu'elles sont tuées ou qu'elles ont libéré le passage vers l'entrée ouest.

À l'intérieur de la salle du trône, Nyarlathotep s'incarne en Pharaon Noir, cruel et étincelant, somptueusement malveillant. Les investigateurs qui ont vu son buste dans le sous-sol de la Fondation Penhew le reconnaissent et perdent 1/1D6 points de SAN. Sur sa gauche et sa droite, l'air tremble et bouillonne — deux Horreurs Chasseresses flottent sur place, invisibles, attendant l'ordre d'attaque du dieu. Une mélopée étrangère et malsaine, un chant moqueur et désespérant, envahit l'esprit des investigateurs. Une odeur de mort balaye la pièce.

Les pyramides de Gizeh telles que Crompton les vit.

Si les investigateurs attaquent le dieu, les Horreurs Chasseresses apparaissent (0/1D10 points de SAN) et ripostent. Si ces entités ne suffisent pas à la tâche, Nyarlathotep se joint à la curée. Il utilise le sceptre et l'anneau de sa royauté pour focaliser des jets d'énergie sur le groupe. Chaque rayon inflige automatiquement 20 points de dommages à un membre de l'équipe pris au hasard. Un round sur deux, Nyarlathotep pointe négligemment un des deux objets vers une cible. Le dieu apprécie visiblement cet agréable passe-temps. Chaque victime qui hurle et se contorsionne (avant de mourir horriblement brûlée et flétrie) lui arrache de petits gloussements de satisfaction. Après en avoir tué une ou deux, il cesse ses attaques à moins que les investigateurs ne veuillent poursuivre le combat. A vous de décider quelle défense peut exister contre les attaques directes d'un dieu aussi effroyable.



Le Pharaon Noir

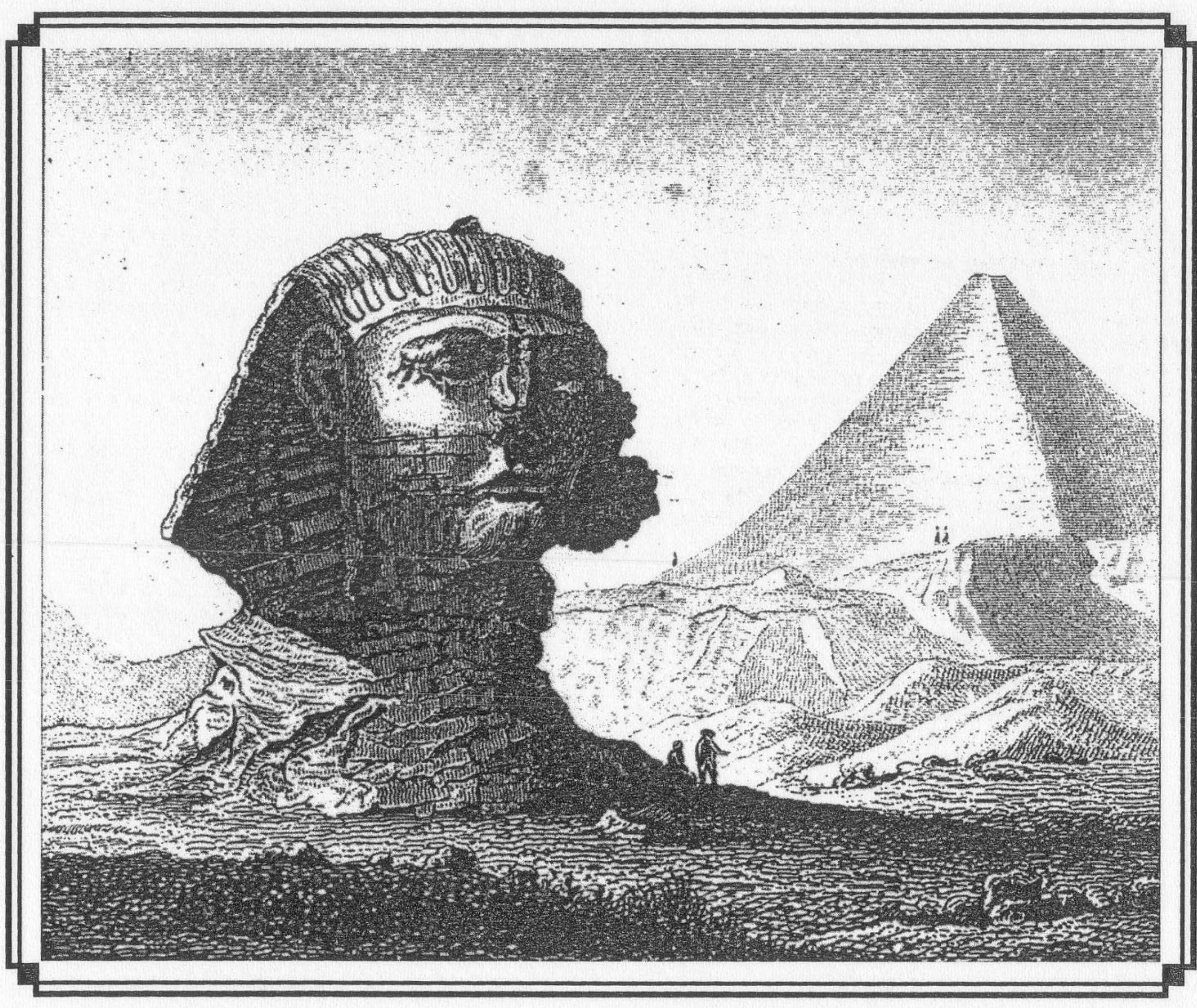
Si de puissants investigateurs parviennent à infliger 15 points de dommages ou plus à la forme “humaine” de Nyarlathotep, ce dernier se transforme en un monstre indescriptible, suprêmement hideux, démentiel, qui disparaît promptement (perte de 1D10/1D100 points de SAN). Les Horreurs Chasseresses s'évanouissent avec lui. L'arche ouvrant sur la salle du trône reste obturée par le roc et les survivants sont coincés à l'intérieur. Deux hommes munis de pics pourraient se tailler un chemin à travers la pierre en 1D3+1 jours, à raison de 12 heures de travail par jour. Le puits pourrait être foré directement dans l'arche ou depuis l'extérieur, au sommet de la pyramide. L'utilisation d'explosifs a toutes les chances de tuer les personnages piégés à l'intérieur.

L'expédition Carlyle et les pyramides

Roger Carlyle, Hypatia Masters, Robert Huston et Sir Aubrey Penhew disparaissent dans la Pyramide Inclinée parce qu'ils ont découvert, de la même manière que les investigateurs, le Sanctuaire de Nyarlathotep. À travers la carte hémisphérique, ils sont transportés dans l'Égypte antique, ce qui réjouit tout particulièrement Sir Aubrey. Ils séjournent plusieurs semaines dans cette époque. Les trois hommes y acquièrent nombre de puissants sortilèges et sont endoctrinés à l'adoration de Nyarlathotep. Ils apprennent en particulier comment briser les enchantements de garde qui protègent les trois sommets du portail triangulaire. Pendant ce temps, Nyarlathotep use de sa forme humaine pour séduire Hypatia Masters et lui implante la graine d'un enfant qui naîtra le moment venu. Jack Brady (déterminé, loyal et protégé magiquement) est exclu de cette grande aventure ; le dieu n'utilise pas ce genre d'homme.

Le message de Nyarlathotep

Si les investigateurs n'attaquent pas ou cessent d'attaquer quand ils jugent la situation sans espoir, Nyarlathotep daigne leur parler. Il ridiculise leurs présents efforts, leurs vaines tentatives pour défier des dieux incommensurablement plus puissants que de simples mortels. Il leur enjoint de rentrer chez eux et d'attendre l'inévitable avec humilité et reconnaissance. “Regardez donc”, dit-il, “quel fut le destin de vos prédécesseurs”. D'un geste de la main, il fait apparaître le camp de l'expédition Carlyle en Afrique. Les



Le Grand Sphinx

porteurs kenyans vont et viennent ; on peut apercevoir les principaux membres de l'expédition. Tout est calme jusqu'à ce que retentissent d'horribles cris. Des dizaines d'Horreurs Chasseresses tombent du ciel, tandis que du sol surgissent des Goules, des Larves Amorphes de Tsathoggua et bien d'autres créatures effrayantes. Le carnage est indescriptible. Aussi illusoire que soit ce spectacle, il coûte 1D10/1D100 points de SAN aux investigateurs. Tous les Blancs de l'expédition sont mis en pièces et leur employés africains massacrés.

Le dieu a un sourire méprisant : "Même les braves rencontrent leur destin. Toutes les portes vous sont fermées ; tous vos rêves sont condamnés ; toutes vos luttes sont futiles". Si les investigateurs ont déjà rencontré Jack Brady ou tout autre membre de l'expédition, ils ont de quoi être déconcertés par cette vision contradictoire. Laissez-les alors ruminer à loisir. Tous les membres de l'expédition ont-ils été tués ? Avons-nous rêvé notre rencontre avec l'un d'eux ? Nyarlathotep et les Autres Dieux ont-ils ressuscité l'expédition Carlyle pour l'utiliser à des fins insondables ?

Nyarlathotep ment, bien sûr, mais les investigateurs ne peuvent avoir aucune certitude — les jets de Psychologie sont inefficaces dans le cas d'un dieu.

Nyarlathotep offre encore un échantillon de sa puissance. Un autre geste de sa main fait miroiter la carte hémisphérique qui s'évanouit bientôt. À sa place, il y a maintenant une arche et l'Égypte antique s'étend au-delà. L'arche s'ouvre au niveau du sol et seuls quelques pas séparent les investigateurs de l'extérieur. Le paysage ressemble à celui des environs de la pyramide, mais la Pyramide Rouge n'existe pas. Le portail dimensionnel donne sur une place de marché. Des artisans s'affairent ; tout paraît réel. Cette manifestation déconcertante coûte 0/1D3 points de SAN.

Si une moitié au moins des investigateurs franchit imprudemment les limites de l'arche, les PJ entendent Nyarlathotep rire aux éclats. L'arche commence presque aussitôt à miroiter. Chaque investigateur a une chance de Sauter pour revenir en arrière ; si le jet est raté, il est coincé dans l'Égypte antique.

Quoi qu'il arrive, Nyarlathotep et l'arche disparaissent lentement. La masse de roc qui obstruait l'entrée asymétrique de la salle du trône fait de même et les investigateurs abasourdis peuvent rejoindre en titubant la porte secrète cachée dans le pilier. Une fois que tous l'ont traversée, cette porte disparaît et cesse d'exister. Ils ne pourront jamais retourner dans le sanctuaire de Nyarlathotep. Ils peuvent conclure avec raison qu'ils doivent cette entrevue au dieu lui-même ou au destin.

Des explosifs puissants sont capables de détruire la salle du trône. Comptez 1 400 £ égyptiennes de matériel plus 30 ans de prison pour destruction de monuments historiques.

Si les investigateurs avaient déjà fait échouer la résurrection de Nitocris, Nyarlathotep se montre peut-être moins joueur avec ces agaçants mortels. Il pourrait en tuer un peu plus et rendre les autres fous. Les dieux sont de mauvais perdants.

Addenda

Cette dernière scène doit absolument être jouée. La salle du trône renferme des renseignements importants et l'apparition dramatique de Nyarlathotep constitue une conclusion appropriée aux longues séances de recherches et déductions. Si les investigateurs négligent la Pyramide Inclinée, fournissez-leur plus d'indices. Après tout, c'est Nyarlathotep lui-même qui cherche à les appâter. Il serait inconvenant qu'un dieu ne parvienne pas à ferrer un aussi menu fretin.

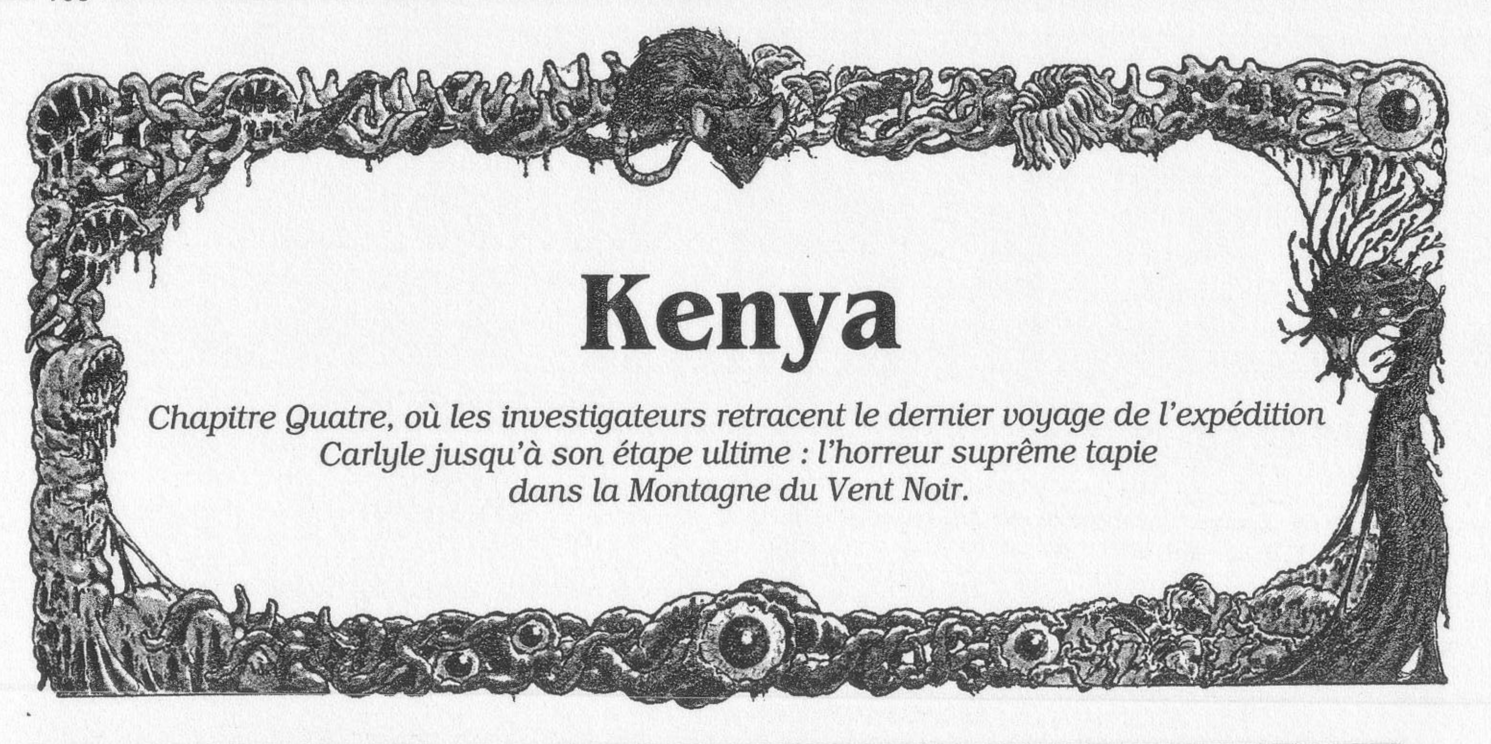
Après cette rencontre, les investigateurs sont hantés par l'image du dieu pendant tout leur séjour en Égypte, un visage entr'aperçu dans la foule, un reflet dans une vitrine, etc. A vous de décider si des jets de SAN sont nécessaires. Il serait amusant qu'ils soupçonnent presque chaque Égyptien d'être Nyarlathotep ou un sectateur façonné à son image.

Les sectateurs de Nyarlathotep sont moins intéressés par les pièges tortueux et harcèlements subtils ; ils leur préfèrent de beaucoup les massacres sauvages au gourdin. Équilibrez l'apparente tolérance du dieu par la pression meurtrière de ses fidèles.

Conclusion

Si les investigateurs se sont attiré les attentions de la Fraternité, la multiplication des tentatives de meurtres devrait les convaincre qu'il est temps de partir. Vous pouvez mettre en scène un dernier épisode de fuite éperdue, quelque chose de court, une petite heure en fin de séance. Le plus simple est peut-être d'infester la ville de sectateurs ; ils bloquent les voies ferrées et les routes, surveillent les vapeurs qui descendent vers le delta. Le groupe sera contraint de remonter vers le sud avant de traverser le désert en caravane vers un port imaginaire de la côte orientale. Une fois sur la mer Rouge, il pourra choisir d'embarquer pour le nord ou le sud suivant ses fonds et décisions stratégiques.

Pendant ce dernier épisode, aucune attaque d'envergure n'est nécessaire contre nos investigateurs aux abois. Mais, cela va sans dire, toute témérité ou négligence doit être sanctionnée avec réalisme.



Kenya

Chapitre Quatre, où les investigateurs retracent le dernier voyage de l'expédition Carlyle jusqu'à son étape ultime : l'horreur suprême tapie dans la Montagne du Vent Noir.

Nairobi (imaginaire)

Vers la forêt d'Aberdare
Neville Jermyn
Alice Road
Bureaux de l'A.C.K.
Vers le Vieux Bundari
Garages de l'A.C.K.
VILLE BLANCHE
Bathe Avenue
Perrin Road
Smuts Ave.
Empire Street
Magic Alley Road
Rhodes Street
Charles St.
Sam Mariga
Rivière (coule vers l'est)
Administration Coloniale
Nairobi Mercantile
Hampton House
Biashara
Boutique de Tandoo Singh
L'Étoile de Nairobi
Mission (Rév. Starret)
VILLE NOIRE
Van Martinsbourg St.
Hôpital de la brise de Highland
Chapelle des neiges
Hôtel Highland
Rivière
Gare
Vers l'Ouganda
Toffaak Lane
Le Loyal Défenseur
Voies de garage
Fusiliers "Royal African"
Gare de triage
N
Vers Mombasa
© Sullivan 84
0 100 200 300 400
mètres

"[C'est] une sorte de force qui agit, se développe et se modèle suivant des lois qui n'appartiennent pas à la Nature que nous connaissons. Nous n'avons pas le droit d'appeler ces choses de l'extérieur et seuls les individus les plus dépravés, et les cultes les plus impies, se risquent à le faire."

— H.P. Lovecraft,
"L'Abomination de Dunwich"

Ne disposant pas d'un dirigeable, les investigateurs arrivent certainement au Kenya par la mer. Plusieurs compagnies maritimes desservent Mombasa ; la ligne britannique Baffrey est une des plus fiables. Au départ de Port Saïd, les navires franchissent le Canal de Suez et s'arrêtent plusieurs jours à Aden. Ceux qui arrivent de Shanghai font escale à Hong Kong, Singapour, Ceylan, Bombay et parfois Aden avant d'arriver à Mombasa. Ceux qui arrivent de Londres ou New York font d'abord escale à Freetown, puis toute une semaine à Cape Town et enfin une nuit à Durban.

Les investigateurs pourraient, bien sûr, remonter le Nil Blanc par le Soudan, mais il leur faudrait franchir à l'aveuglette 5 000 kilomètres de déserts et de marais infestés de maladies. Les survivants atteindraient directement Nairobi après six mois de marche héroïque.

À Mombasa, les voyageurs empruntent certainement le chemin de fer ougandais pour rejoindre Nairobi qui se trouve à près de 500 kilomètres à l'intérieur des terres. Là, les PJ qui l'osent peuvent organiser un safari vers la Montagne du Vent Noir. Ils apprendront peut-être comment ce terrible endroit a scellé le destin de l'expédition Carlyle. (Quel investigateur digne de ce nom refuserait de s'intéresser à la naissance d'un fils de Nyarlathotep ?)

Localiser cette Montagne du Vent Noir devrait être la principale préoccupation des investigateurs à Nairobi. S'ils ont discuté avec Jonah Kensington à New York, ils devraient essayer de joindre Johnstone Kenyatta, le Lt. Mark Selkirk et Nails Nelson. S'ils ont interrogé Arthur Emerson (d'Emerson Imports à New York), ils savent qu'un exportateur de Mombasa, Ahja Singh, expédie régulièrement des marchandises à la Boutique Ju-Ju. Ils connaissent peut-être le nom de la prêtresse, M'Weru. S'ils ont déjà rencontré Jack Brady, ils possèdent alors une carte détaillée indiquant le chemin à suivre pour atteindre la Montagne du Vent Noir. (S'ils sont passés à côté de toutes ces pistes, on peut se demander pourquoi ils sont venus au Kenya ! Servez-vous, le cas échéant, de *L'Étoile de Nairobi* pour les orienter vers un ou plusieurs contacts en ville.)

Aucun Blanc de la colonie du Kenya ne connaît l'emplacement de la Montagne du Vent Noir, car ce nom n'est qu'une traduction de la désignation bantou. Le Mont Kenya lui-même n'est appelé ainsi que par les Anglais et les Boers. Les Noirs l'appellent Kere-Nyaga.

Divers objets et renseignements intéressants peuvent être découverts pendant ce séjour au Kenya. Des investigateurs avisés épuiseront d'abord toutes les pistes disponibles avant de se précipiter vers la forêt d'Aberdare et les dangers de la Montagne du Vent Noir. Ils ne risquent pas grand-chose à Mombasa ou à Nairobi, malgré les attaques répétées de Tandoor Singh. M'Weru peut très bien ne jamais entendre parler d'eux et préférera, de toute façon, attendre qu'ils soient isolés en pleine brousse pour attaquer.

Certaines tribus amicales peuvent leur venir en aide, et plus particulièrement les sorciers africains. Il est, par contre, peu probable que l'administration coloniale ou la police leur soient d'un grand secours. Sauf urgence majeure, les contingents disséminés du King's African Rifles n'interviennent pas sans ordres directs et leurs supérieurs civils ignorent tout des activités de la Langue Sanglante.

Ce chapitre va entraîner de lourdes pertes en Santé Mentale. Infligez-les sans faiblir. Sauf malchance ou faux pas, les investigateurs devraient survivre à ces péripéties sans trop de difficultés — même si leur impression risque d'être tout autre !

Mombasa

Les investigateurs qui arrivent du Caire ne sont guère dépaysés. Mombasa est une ville arabe, avec des rues étroites et parfumées, des balcons délicatement ouvragés, des mosquées, des minarets, des muezzins et des femmes voilées. Cette célèbre cité marchande est une ancienne plaque tournante de l'esclavage et elle n'a

Les pistes du chapitre

AJ n°	*Indice ou piste*	*Source*	*Mène à*
31	entretien	Warren Besart	Kenya, Messager du Vent Noir
—	entretien	Nigel Wassif	Kenya
—	Ahja Singh (Mombasa)	Arthur Emerson	Ho Fong, Boutique Ju-Ju, Compagnie Randolph, Tandoor Singh (Nairobi)
20	survie de l'Exp. Carlyle ?	lettres d'Elias	Kenya
21	"Sam Mariga, gare"	notes d'Elias — Kenya	Johnstone Kenyatta
21	Johnstone Kenyatta	notes d'Elias — Kenya	Okomu, Vieux Bundari
21	personnes à interroger	notes d'Elias — Kenya	Exp. Carlyle, Neville Jermyn, Dr Starret, Reggie Baines, Sam Mariga, Lt. Selkirk, Col. Endicott
21	Culte de la Langue Sanglante	notes d'Elias — Kenya	Le culte existe bien
21	Nails Nelson	notes d'Elias — Kenya	Jack Brady, Chine
—	entretien	Nat. Smythe-Forbes	Tandoor Singh et Sir Aubrey
—	archives	*Étoile de Nairobi*	opinion locale sur l'expédition
—	entretien	Okomu	Montagne du Vent Noir
—	matériel des adeptes	maison de T. Singh	Culte de la Langue Sanglante, *Cthaat Aquadingen*
—	Montagne du Vent Noir	diverses	Hypatia Masters, M'Weru

guère que quelques siècles de moins que le Caire. Les trente mille habitants de ce port de l'océan Indien constituent une population bigarrée où se mêlent les influences arabes, africaines, indiennes, portugaises et britanniques.

Pour faciliter sa défense, Mombasa a d'abord été bâtie sur une île corallienne proche de la côte. Un chemin de fer sur digue et des lignes de bac relient maintenant l'île au continent.

Si un joueur réclame un jet de Trouver Objet Caché, son investigateur remarque, en cas de réussite, un Indien suspect (Tandoor Singh). Il observe le groupe et le PJ vigilant a déjà vu cet homme à plusieurs reprises depuis le débarquement. À n'en pas douter, ils sont suivis. S'ils essaient de rejoindre leur ombre, Tandoor Singh se mêle à la foule et disparaît. Prévenu par télégraphe, il a eu tout le temps nécessaire pour décider d'une ligne de conduite : il lui faut absolument éliminer ces blasphémateurs avant qu'ils approchent du lieu sacré de la naissance.

Le culte de la Langue Sanglante (Kenya)



En Afrique Orientale, les investigateurs affrontent la maison mère de la Langue Sanglante, dont la branche new-yorkaise n'est qu'un rameau insignifiant. Ici, le culte s'est surtout développé dans la brousse, plutôt qu'à Nairobi ou Mombasa. Il existe depuis des milliers d'années et ses adeptes sont presque tous des Noirs africains. Ses rites les plus sacrés sont célébrés sur la Montagne du Vent Noir, au-delà de la forêt d'Aberdare, à quelque 200 kilomètres à vol d'oiseau au nord de Nairobi. C'est là que réside M'Weru, la prêtresse, plus belle et sauvage que jamais. Le culte emploie toutes les armes tribales africaines, mais n'utilise que le pranga pour les meurtres ou mutilations rituels. Tandoor Singh, un marchand de thé indien, dirige les agents de la Langue Sanglante à Nairobi. L'administration coloniale réfute l'existence du culte, mais la plupart des Kenyans de longue date en ont vaguement entendu parler. Les tribus des environs de la forêt d'Aberdare, les Masaïs et les Kikuyus en particulier, haïssent la Langue Sanglante. Certains de leurs membres pourraient donc aider les investigateurs mais ces hommes craignent aussi le culte et se méfient des étrangers. Les PJ devront donc briller dans l'art de la palabre et prouver qu'on peut compter sur eux.

SECTATEUR TYPE DE LA LANGUE SANGLANTE (Kenya)

FOR 14	CON 16	TAI 14	INT 8	POU 12
DEX 16	APP 2	ÉDU 1	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Arc 40 %, 1D6+1 ; Bâton de Guerre 45 %, 1D10 + bd ; Javelot 50 %, 1D8+1 + bd ; Pranga 50 %, 1D6+2 + bd.

Compétences : Chanter 25 %, Danse Tribale 55 %, Discrétion 45 %, Écouter 60 %, Kikuyu 40 %, Masaï 40 %, Mythe de Cthulhu 11 %, Nandi 40 %, Sauter 65 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 85 %, Swahili 30 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Ahja Singh

Avant ou après leur voyage vers la Montagne du Vent Noir, les investigateurs décideront peut-être de rendre une petite visite à Ahja Singh. Celui-ci, souvenez-vous, était le principal exportateur africain de la Boutique Ju-Ju de New York. Son entrepôt et ses bureaux sont situés sur le bassin Kilindini, à moins de 200 mètres du vapeur des investigateurs. Tous les habitués du lieu peuvent indiquer au groupe ce bâtiment très quelconque. Singh lui-même ne devrait pas rentrer d'un voyage en Inde avant trois ou six semaines. Son factotum demande humblement ce qu'il peut faire pour d'aussi honorables clients.

Singh exporte des œuvres d'art africaines dans le monde entier. Ses bâtiments et sa maison ne contiennent rien qui puisse trahir un lien avec les cultes du Mythe. Ce n'est pas un sectateur. C'est un homme d'affaires trapu, cupide et sans scrupule, qui entretient une bande de sbires de toute nationalité au cas où. Quatre d'entre eux au moins dorment la nuit dans l'entrepôt pour briser le cou des intrus éventuels.

S'ils parviennent à entrer, les investigateurs ne trouvent rien d'intéressant, hormis un coffre-fort en acier (FOR 65). Un perceur de coffre peut en trouver la combinaison à l'oreille et des hommes armés de masses et burins en viennent facilement à bout, de même qu'un bâton de dynamite. Le coffre pèse moins de 150 kilos et on peut donc l'emporter si nécessaire. Si vous le désirez, une réussite de Serrurerie pourrait même faire l'affaire. Malgré son volume impressionnant, ce coffre-fort ne vaut pas grand-chose. Des investigateurs déterminés n'en feront qu'une bouchée.

Le coffre renferme l'équivalent de 300 $ en livres anglaises, livres égyptiennes et roupies indiennes, ainsi que diverses factures, du sucre en poudre (un dessicant improvisé) et un registre. Le registre est rédigé en hindoustani, mais une réussite de Comptabilité permet de déchiffrer différentes adresses d'expéditions internationales. Les investigateurs retrouvent, entre autres, Ho Fong Imports (Shanghai), la Fondation Penhew (Londres), Omar Shakti (Égypte), Silas N'Kwane (c/o Emerson Imports, New York), La Cie Maritime Randolph (deux adresses australiennes à Port Hedland et Darwin), etc. Tandoor Singh (Nairobi) apparaît aussi à de nombreuses reprises. La plupart des expéditions internationales sont enregistrées comme objets d'art, celles pour Tandoor Singh comme tonnelets ou briques de thé.

QUATRE TUEURS SANS FRONTIÈRES, les Sbires d'Ahja Singh

	Indien	*Africain*	*Irlandais*	*Arabe*
FOR	14	16	15	15
CON	13	12	14	18
TAI	14	14	13	11
APP	9	12	10	13
INT	10	11	11	14
ÉDU	1	1	6	1
DEX	14	13	12	11
POU	12	11	11	10
SAN	25	38	36	40
PV	14	13	14	15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 40 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 45 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 40 %, 1D4 + bd ; Couteau 55 %, 1D6 + bd ; Matraque 60 %, 1D6 + bd.

Compétences : Anglais 35 %, Arabe 35 %, Discrétion 50 %, Écouter 45 %, Hindoustani 35 %, Marchandage 25 %, Se Cacher 45 %, Swahili 35 %, Trouver Objet Caché 55 % et quelques autres si vous le désirez.

Le chemin de fer ougandais

Le train qui amène les investigateurs à Nairobi est organisé de la manière suivante :

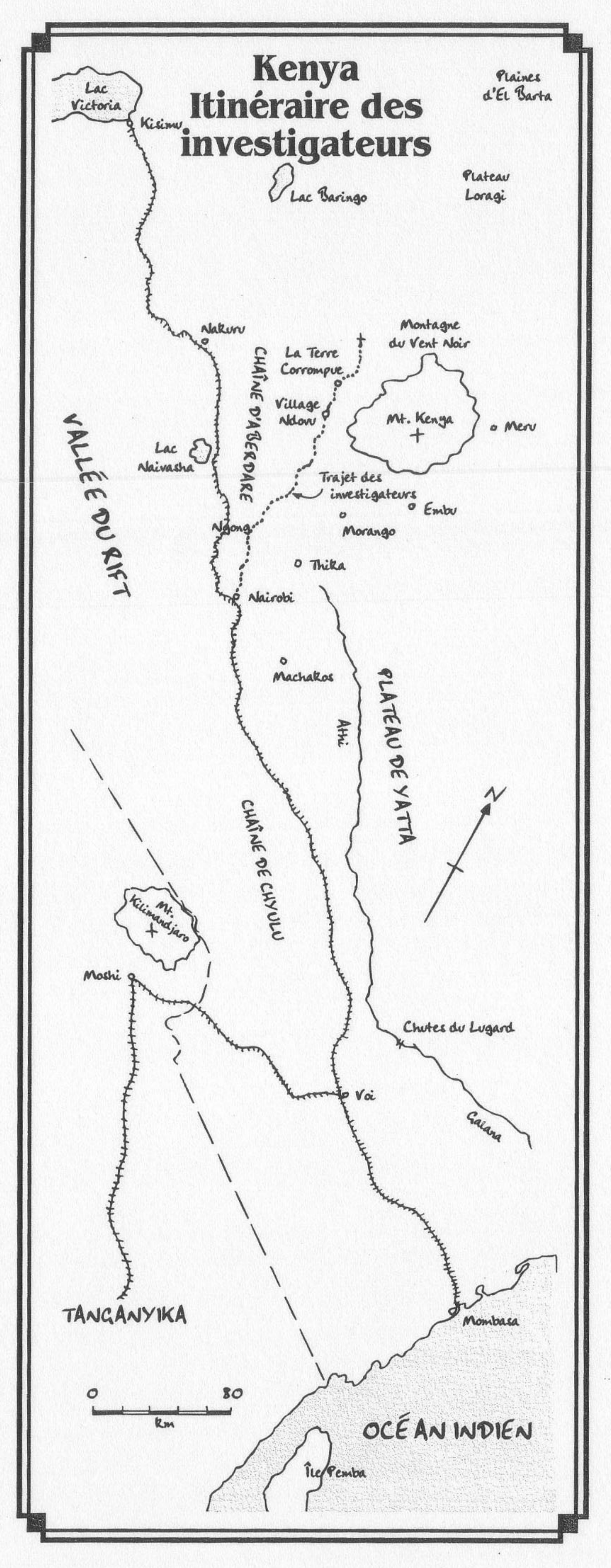
Une locomotive à vapeur
***
Un tender à bois
***
Un wagon à ciel ouvert (Noirs et marchandises)
***
Un fourgon pour les bagages, le courrier et les marchandises
***
Un wagon de troisième classe (Bruns) avec des bancs
***
Un wagon-restaurant
***
Un wagon de première classe (Blancs) à compartiments

Il n'y a pas de wagon-lit. Si vous le désirez, la locomotive brûle un mauvais charbon plutôt que du bois — le voyage s'en trouve allongé et les voyageurs mieux enfumés. La voie se termine au Lac Victoria. Elle ne desservira Kampala qu'en 1931.

Sur cette ligne, les wagons sont rangés par classe et par "couleur". Le wagon à ciel ouvert, placé juste derrière la locomotive et le tender, est destiné aux bagages, aux menues marchandises et aux Noirs pauvres. Le wagon de troisième classe est surtout occupé par les Bruns : Indiens, Arabes et Noirs aisés. Les Blancs sans fortune ni crédit peuvent aussi y voyager à moindre frais. Le dernier wagon, le mieux protégé de la fumée, est réservé aux Blancs (même si le chef de train y accepte parfois quelques riches Arabes ou Indiens). La voiture restaurant ouvre une fois ses portes aux passagers bruns entre Mombasa et Nairobi (les nappes sont retirées et la porcelaine et l'argenterie jalousement cachées). Les Noirs ne peuvent pas quitter leur wagon à ciel ouvert ; ils n'ont aucun moyen d'atteindre le wagon-restaurant. À cette époque, les manifestations de racisme délibéré sont si habituelles qu'elles en deviennent presque innocentes. Les rares protestations sont considérées par les autorités comme des symptômes d'imbécillité, de tendance au terrorisme ou de démence criminelle.

Le voyage normal dure entre 15 et 18 heures. Une fois la ceinture côtière de forêt escaladée, les investigateurs découvrent la savane africaine. Il fait toujours chaud, mais le climat est moins humide. Quelques fermes sont disséminées çà et là, mais la vie sauvage exotique prédomine : éléphants, rhinocéros, girafes, lions, hyènes, troupeaux d'herbivores, etc. Le relief est doux et vallonné, parfois entrecoupé de ravins et canyons. Les herbes sèches recouvrent tout ; quelques buissons épineux et baobabs se dressent ici et là. (Les baobabs ressemblent aux Sombres Rejetons de Shub-Niggurath avec leurs troncs bulbeux, grisâtres et luisants.) Pendant la saison des pluies, d'avril à novembre, ces plaines sont verdoyantes et le voyageur peut s'imaginer de retour au Jardin d'Éden.

La voie monte régulièrement. À mi-parcours, les neiges éternelles du Kilimandjaro surgissent à l'ouest. La montagne se dresse très haut dans le ciel malgré la distance (plus de 80 kilomètres). Quand la voie de chemin de fer oblique vers l'ouest ou vers l'est quelques minutes, d'autres hauteurs





L'attaque des Vampires de Feu

apparaissent très loin au nord. Nairobi s'étend au pied de ces montagnes de la chaîne d'Aberdare. La Montagne du Vent Noir se trouve au-delà.

La première attaque

Tandoor Singh a pris le même train que les investigateurs. Ceux-ci ne devraient jamais le voir à moins d'avoir embarqué en troisième classe (auquel cas Singh lit un numéro du *London Times* vieux de deux mois tout au long du trajet). Bien après le coucher du soleil, à moins d'une heure de Nairobi, il juge le moment propice et profite de l'isolement relatif des toilettes pour Invoquer et Contrôler deux Vampires de Feu. Telles deux étoiles vivantes, ces entités planent d'abord dans la nuit devant la fenêtre des W.-C. Elles glissent ensuite le long du train. Divers cris d'émerveillement et d'angoisse marquent la progression de ces flamboiements rougeoyants et tournoyants. Au niveau de leurs cibles, les parois du wagon commencent à se gondoler, se ternir et fumer, brûlées par ces choses impitoyables. Liées à Tandoor Singh, elles attaquent jusqu'à la mort des investigateurs ou leur propre destruction.

Si les investigateurs connaissent les Vampires de Feu, ils peuvent trouver à bord du train de quoi les combattre. Des réussites d'Idée ou de Trouver Objet Caché leur remettent en mémoire les seaux à incendie et les cendriers remplis de sable du couloir. Les gros brocs des toilettes contiennent chacun 4 litres d'eau. Le wagon-restaurant dispose d'une réserve d'environ 150 litres (porto et xérès peuvent aussi faire l'affaire mais le whisky et le cognac ne font qu'exciter les Vampires de Feu) et la locomotive de plusieurs mètres cubes. Les brûlures subies par la première victime des Vampires de Feu devraient convaincre les investigateurs de jouer les pompiers.

Singh veut tuer les investigateurs et réussira sans doute à transformer leur wagon en un tas de décombres fumants. Dès que l'alarme atteint la locomotive, le train s'arrête et tout le monde s'occupe de l'incendie. Les Vampires de Feu n'attaquent que les investigateurs, mais l'extraordinaire comportement de ces grosses étincelles ne surprend guère la cinquantaine de passagers et employés. Le chef de train réprimande sévèrement les investigateurs survivants pour la scandaleuse négligence avec laquelle ils traitent leurs cigares. Il parle même de dommages et intérêts. Tant que les investigateurs resteront à portée des cours de justice coloniales, harcelez-les avec cette possibilité de procès pour incendie involontaire.

Les Vampires de Feu

LE VAMPIRE DE FEU ROUGEÂTRE

CON 6	TAI 1	INT 12	POU 15
DEX 12	Déplacement 11		PV 6

Arme : Toucher 85 %, 2D6 par brûlure plus absorption de Points de Magie.

LE VAMPIRE DE FEU BLEUÂTRE

CON 8	TAI 1	INT 15	POU 10
DEX 16	Déplacement 11		PV 8

Arme : Toucher 85 %, 2D6 par brûlure plus absorption de Points de Magie.

Les armes normales sont inutiles contre les Vampires de Feu, mais les techniques de lutte contre le feu sont efficaces. L'eau leur inflige 1 point de dommages par 2 litres, un extincteur à main 1D6 par attaque réussie et un seau de sable 1D3. D'autres substances peuvent avoir un effet ; encouragez toutes initiatives ingénieuses.

L'attaque des Vampires de Feu retarde le train qui n'arrive à Nairobi qu'en fin de nuit. Laissez les voyageurs s'inscrire à l'Hôtel des Cimes et dormir en paix. Tandoor Singh peut ainsi récupérer ses Points de Magie.

Les investigateurs se réveillent très tard et profitent tranquillement d'un bon petit déjeuner. Les blessés graves sont soignés à l'Hôpital Brise des Cimes, à deux rues de l'hôtel.

Si certains des PJ sont morts, les funérailles peuvent avoir lieu le jour même ou le lendemain, selon les dispositions prises à la Chapelle des Neiges. Les autorités locales exigent dépositions et témoignages au sujet des décès, des responsabilités dans l'incendie, etc. Quand les investigateurs sont libres de poursuivre leur enquête, le soleil est déjà couché.



Nairobi

Le massacre de l'expédition Carlyle a été vengé avec rapidité et sévérité, mais ce sont des innocents qui en ont payé le prix. Si les investigateurs ne parviennent pas à réveiller les consciences à Nairobi, ils pourraient périr dans les flammes, littéralement.

À l'époque qui nous intéresse, Nairobi est une ville coloniale récente d'environ 8 000 habitants. Elle s'étend au pied du Mt. Kinangop et de la superbe chaîne d'Aberdare. Le Mt. Kenya se dresse, lui, un peu plus au nord et à l'est. La ville, fondée en 1900, n'était tout d'abord que le dernier relais de chemin de fer (avant les montagnes) où les locomotives pouvaient manœuvrer et se garer. À plus de 1 800 mètres d'altitude, la région bénéficie d'un climat relativement doux et sec. Les paysages sont superbes, l'eau abondante et le sol propice à la culture. Les Européens qui suffoquaient à Mombasa n'ont pas manqué de remarquer ces avantages et une colonisation en règle suivit.

Jusqu'en 1920, le Kenya est officiellement le Protectorat Britannique d'Afrique Orientale. Il devient ensuite la Colonie du Kenya et y gagne une certaine autonomie. Son allégeance reconnaissante n'en reste pas moins acquise à la Couronne et celle-ci supervise l'essentiel de ses relations extérieures. Deux bataillons réguliers en mal d'effectif y sont en garnison. Une police paramilitaire emploie un bon millier d'agents, généralement des Noirs et des Indiens commandés par des officiers blancs.

La Nairobi imaginaire de ce scénario n'a rien à voir avec la Nairobi moderne qui compte plus de 500 000 habitants.

À l'époque de la campagne, Nairobi est divisée en trois districts : blanc, noir et brun — une situation normale dans les colonies, ou ex-colonies comme les États-Unis par exemple. Dans le scénario, ces districts sont appelés ville blanche, ville brune et ville noire. Les forces de l'ordre veillent au respect de cette division. Certains hôtels, bureaux, clubs, etc. affichent des panneaux "Réservé aux Blancs". Les centres administratifs, comme le tribunal, possèdent éventuellement deux entrées distinctes. Les prisons sont séparées, ainsi que les toilettes de la gare de chemin de fer. Les Blancs qui veulent s'encanailler fréquentent les quartiers de couleur en toute impunité, mais les Noirs qui pénètrent dans la ville blanche sans raison valable risquent d'être arrêtés, expulsés par la force ou raccompagnés à la frontière.

La brousse

En dehors des villes et des plantations des Blancs, les Noirs africains continuent de vivre comme par le passé. Les cultures tribales sont stables et bien adaptées au pays. Malgré certains violents antagonismes entre tribus, les gens se montrent généralement accueillants et curieux envers les étrangers. Ils étalent leurs sentiments ouvertement et sans réserve. Ce ne sont pas des sauvages. Les premiers "explorateurs" européens se promenaient librement de village en village. Les autochtones organisaient de nombreuses fêtes en leur honneur et la plupart de ces journalistes-explorateurs n'étaient souvent pas pressés de s'en aller.

À Nairobi, l'anglais est compris du plus grand nombre. Dans la brousse et les autres villes, les Noirs le parlent mal ou pas du tout. Le swahili est la langue commune de l'Afrique Orientale. Construit sur le bantou, il incorpore un important vocabulaire arabe. (Les Arabes ont contrôlé le commerce maritime pendant presque un millénaire, y compris l'autrefois très profitable traite des esclaves.) Très évolué, il fait un peu penser à l'anglais par sa flexibilité, sa subtilité, son recours massif à des vocabulaires importés. Ce n'est pourtant pas une simple langue d'échange comme le pidgin dans le Pacifique Occidental. Même si les principaux groupes ethniques ont chacun leur propre langue (Kikuyus, Nandis, Masaïs), une personne connaissant le swahili a peu de difficultés à se faire comprendre au Kenya. Les investigateurs qui ne le parlent pas doivent engager un interprète ou renoncer à recueillir des renseignements précis.

Les Kikuyus représentent une bonne part de la population et parlent le bantou. Viennent ensuite les Luos, une population nilotique rivale des Kikuyus, puis les Somalis, une peuplade chamitique implantée plus à l'est (hors des hauts plateaux où se déroule notre aventure). Le quatrième groupe, des nomades nilo-chamites, comprend les Masaïs et les Kipsigis. Le peuple guerrier des Nandis (nilotique) a combattu la progression du chemin de fer ougandais mais il a été décimé. La plupart des sectateurs de la région sont des Nandis qui espèrent le secours du Dieu Extérieur dans ces temps difficiles.

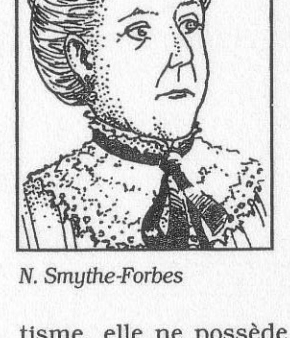
L'Étoile de Nairobi

Alors que les investigateurs dînent à l'abri des moustiquaires de la véranda de l'hôtel, un vendeur de journaux (noir, la cinquantaine), leur vante l'*Étoile de Nairobi* (une seule et grande feuille quotidienne). Il ne sait pas lire

mais jure que c'est le meilleur journal au monde. Il en est sûr, car il sert Natalie Smythe-Forbes depuis une dizaine d'années et c'est une dame très gentille et très travailleuse. Les bureaux sont situés un peu plus bas dans la rue. "Les fenêtres allumées là-bas", leur indique-t-il. L'histoire du wagon incendié est rapportée avec assez d'exactitude et on ne peut blâmer l'auteur de ne pas savoir que des Vampires de Feu en sont les vrais responsables. L'*Étoile* est le seul journal de Nairobi ; les investigateurs ne devraient donc pas manquer d'aller consulter ses vieux numéros.

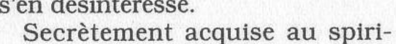
Tandoor Singh, qui surveille le groupe à la jumelle du haut de sa maison de la ville brune, n'attend que cela. Si les investigateurs partent pour une balade nocturne vers les bureaux de l'*Étoile*, il déclenche une nouvelle attaque. Il n'arrivera peut-être pas à tuer ces étrangers, mais il compte bien les discréditer. Une fois impliqués dans un ou deux incendies, ils pourraient bien être arrêtés pour atteinte à la sécurité publique et expulsés du Kenya par le premier bateau. Des dégâts très importants ou des morts pourraient même leur valoir une incarcération, voire un procès pour meurtre.

Il y a trop de monde sur la véranda (et trop de carafes) pour que son plan soit très efficace. Les bureaux de l'*Étoile* sont, en revanche, moins fréquentés et le papier brûle bien. L'*Étoile* a d'ailleurs appuyé diverses mesures très défavorables aux pratiques démoniaques de Singh et il verrait avec plaisir ses Vampires de Feu ravager l'endroit. Une dizaine de minutes après l'arrivée des investigateurs, le bâtiment commence à flamber et les PJ subissent les attaques répétées des Vampires de Feu.



N. Smythe-Forbes

Si la visite des investigateurs a bien lieu le soir même, Natalie Smythe-Forbes et quelques employés sont encore au travail. Natalie Smythe-Forbes est une dame active de quarante ans passés. C'est une personne charitable très concernée par la politique de la Colonie. Elle ignore pourtant tout des problèmes des Africains et s'en désintéresse.



Secrètement acquise au spiritisme, elle ne possède aucun pouvoir psychique. Si les investigateurs savent aborder le sujet avec délicatesse, elle leur révèle qu'elle croit aux forces invisibles des plans surnaturels. L'investigateur masculin le plus séduisant risque fort de retenir toute son attention. Elle propose éventuellement de lui montrer les cascades, les rites d'amour des éléphants, etc. Si son journal est incendié et qu'elle soupçonne les investigateurs d'y être pour quelque chose, elle devient alors une ennemie implacable. On peut cependant supposer que le groupe saura se faire une amie de cette dame influente. Ce qui suit part de cette hypothèse.

NATALIE SMYTHE-FORBES (blanche), 48 ans, patronne de l'Étoile de Nairobi

FOR 6	CON 8	TAI 7	INT 14	POU 13
DEX 11	APP 12	ÉDU 12	SAN 65	PV 8

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Anglais 80 %, Baratin 55 %, Comptabilité 50 %, Conduire Automobile 30 %, Crédit 85 %, Droit 25 %, Histoire 45 %, Imprimerie 30 %, Monter à Cheval 50 %, Persuasion 40 %, Psychologie 25 %, Swahili 50 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Conséquences de l'incendie

L'*Étoile* constitue une cible de prédilection, mais Tandoor Singh peut frapper n'importe où après le crépuscule. Un deuxième ou troisième incendie amène les autorités à accuser les investigateurs d'incendie volontaire. ("Ces types ont allumé tous les feux ! J'en mettrais ma main... à couper !") Un procès se termine nécessairement par un acquittement mais fait perdre pas mal de temps aux accusés. Procès ou pas, les investigateurs risquent l'expulsion en règle. Bien avant cela, tous les hôtels, restaurants et autres commerces refusent d'accueillir le groupe qui se voit frappé d'ostracisme par la société blanche de Nairobi.

Les investigateurs peuvent éviter tout cela en partant rapidement vers la Montagne du Vent Noir, mais ce sera au détriment de leurs préparatifs et enquête.

Les archives de l'Étoile de Nairobi

Même si les archives ont brûlé, il est possible de trouver quelqu'un qui a conservé les numéros de 1919. Ce genre de collection conviendrait bien à Neville Jermyn, mais cela peut faire de lui une source trop féconde — à vous d'en décider. Natalie Smythe-Forbes se souvient peut-être parfaitement de tous les articles (après tout, c'est elle qui les a écrits).

L'ARRIVÉE DE L'EXPÉDITION CARLYLE : Le prétexte initial est un safari dans la vallée du Grand Rift, mais les membres de l'expédition laissent bientôt entendre qu'ils ont un autre projet. Ce voyage d'exploration viserait, en fait, à confirmer des données rassemblées en Égypte concernant un chef religieux qui aurait entraîné ses fidèles au Kenya. À Nairobi, les compagnons de Carlyle résident à l'hôtel Hampton. Le propriétaire, Reggie Baines, dirige l'établissement depuis le début du siècle.

L'expédition a aussi contacté le Dr Horrace Starret et Mr. Neville Jermyn. Une photographie prise le jour du départ montre un Sir Aubrey exceptionnellement jeune et une Hypatia Masters étrangement replète. Un médecin, ou une femme, remarque aussitôt qu'Hypatia est enceinte.

LA DÉCOUVERTE DES CADAVRES : C'est le témoignage spontané de Sam Mariga qui a conduit la patrouille sur les lieux des meurtres. Sam Mariga travaille comme jardinier à la gare ferroviaire et habite Charles Street dans la ville noire. En visite chez un cousin à Ndovu, un village de la forêt d'Aberdare, il a entendu parler de cadavres laissés sans sépultures en un lieu qu'il est imprudent d'approcher. La région concernée se trouve au nord de Nairobi, à de nombreux kilomètres de la vallée du Grand Rift. C'est le Lt. Mark Selkirk et son peloton qui ont retrouvé les restes de l'expédition. Une photographie montre cinq Nandis pendus.

NATALIE SMYTHE-FORBES : "L'expédition Carlyle avait quelque chose d'étrange, de malsain. La pauvre Hypatia était souvent malade. Des indispositions matinales, je pense. C'est même certain. J'ai à peine vu Carlyle lui-même, apparemment un jeune homme nerveux très attaché à son whisky. Quant à Sir Aubrey, il était encore très bel homme mais fréquentait des gens très inférieurs. Je me souviens de Tandoor Singh, un petit homme obséquieux qu'on voyait beaucoup à l'hôtel Hampton, un vulgaire marchand de thé. Il est toujours à Nairobi et vous dira peut-être de quoi il pouvait parler avec sa seigneurie. Pour ma part, je ne veux pas le savoir. Le docteur, Huston, se montrait très distant."

Elle se souvient de Jackson Elias comme d'un homme talentueux et très déterminé, parfois jusqu'à l'incorrection.

Elle suggère une visite à Roger Corydon, à l'Administration Coloniale, et au Capitaine Montgomery des "Africains Rifles".

Fausse piste

Si vous souhaitez ajouter une fausse piste à ce chapitre, les personnages rencontrent le Colonel Endicott alors qu'ils quittent l'*Étoile*. Voir page 121 "Le Relais de Chasse".

Autres contacts à Nairobi

Les notes kenyanes de Jackson Elias et l'entretien avec Natalie Smythe-Forbes devraient suggérer aux investigateurs toute une liste de personnes à rencontrer. Voici ces rencontres plus ou moins anodines.

L'hôtel Hampton

C'est le meilleur hôtel de Nairobi. Il occupe un grand bâtiment blanc à un étage, confortablement meublé, entouré de pelouses et de fleurs.

Le propriétaire, Reggie Baines, est un grand buveur de porto. Il se souvient de l'épisode Carlyle, un épisode sensationnel pour son hôtel malgré l'atroce épilogue. Cela remonte à trop longtemps pour qu'il se rappelle tous les détails. Il garde en mémoire plusieurs rendez-vous avec des gens plutôt bruns, et même avec quelques Noirs. Quand on va dans l'arrière-pays, cette sorte de gens est utile, bien sûr. Baines a aidé Sir Aubrey à expédier beaucoup de choses à Londres. L'homme était un collectionneur passionné.

Sam Mariga (noir)

Toutes les colonies britanniques ont pratiqué la discrimination raciale, mais la coupe du sahib blanc a été très diversement ressentie par ceux qui devaient la subir. Après tout, les conflits raciaux, hiérarchies et castes héréditaires existaient avant l'arrivée de l'Empire (et ont bien souvent perduré après son départ). Beaucoup ont été séduits par la promesse étrangement démocratique du Commonwealth, une prospérité commune protégée par la puissance et la stabilité de la Couronne. Pendant la Première Guerre Mondiale, les porte-parole britanniques ont systématiquement laissé entendre que la participation à l'effort de guerre des Indiens, Africains, etc. ne manquerait pas d'être récompensée.


Sam Mariga

Mais tous les espoirs soulevés par cette propagande ont été ensuite réduits à néant. Après la guerre, l'Angleterre ne s'est plus préoccupé que de ses problèmes internes. De véritables mouvements nationalistes ont commencé à voir le jour dans tout le Commonwealth, tout particulièrement en Inde et en Afrique, pour exiger l'exécution des promesses non tenues et plus encore. Dans le même temps, les colons européens s'attachaient avant tout à renforcer leur position.

Si les investigateurs passent un soir à Charles Street ou à la gare pendant la journée, ils rencontrent un de ces nationalistes africains, Mr. Mariga. Les jardins qui entourent sa maison et le dépôt sont verts et luxuriants. La ville blanche, pourtant si fière de ses fleurs, n'en a pas d'aussi beaux. Les trésors de verdure autour de cette simple cabane font la fierté de Charles Street. Sam Mariga est grand et bien bâti. Il se trouve maintenant trop vieux et chargé de famille pour être un des leaders de l'indépendance du Kenya. Cela ne l'empêche pas de faire quelques discours pour la cause et de chercher des jeunes gens brillants et énergiques pour les mettre en contact. Son passe ferroviaire lui permet de parcourir librement toute la ligne.

Le nationalisme de Mariga est en partie inspiré par sa connaissance limitée du Mythe de Cthulhu. Ayant assisté à des événements complètement ignorés des Européens, des événements qu'ils seraient incapables d'appréhender, il ne peut croire à leur omnipotence.

Mariga ne sait rien sur l'expédition Carlyle. Si les investigateurs semblent s'intéresser au surnaturel, il leur conseille de voir Johnstone Kenyatta. Le responsable des chemins de fer à Nairobi l'apprécie beaucoup et le laisse agir à sa guise tant que les jardins restent irréprochables. Mariga peut guider les investigateurs jusqu'à la Montagne du Vent Noir si ces derniers le désirent.

SAM MARIGA (noir), 53 ans, Ancien des Kikuyus, jardinier nationaliste

FOR 16	CON 15	TAI 18	INT 13	POU 17
DEX 13	APP 13	ÉDU 3	SAN 50	PV 17

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Pied 55 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 70 %, 1D4 + bd ; Coutelas de Combat 50 %, 1D4+2 + bd ; Gros Gourdin 50 %, 1D8 + bd ; Lance Courte 45 %, 1D8+1 + bd.

Compétences : Anglais 35 %, Chant 50 %, Discrétion 40 %, Écouter 65 %, Esquiver 75 %, Grimper 70 %, Kikuyu 65 %, Lancer 70 %, Luo 35 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Nager 50 %, Occultisme 25 %, Premiers Soins 60 %, Psychologie 65 %, Se Cacher 20 %, Suivre une Piste 80 %, Swahili 50 %.

Neville Jermyn (blanc)

C'est le descendant de l'explorateur Sir Wade Jermyn, auteur des *Observations sur les Différentes Parties de l'Afrique* emporté par la démence en 1765. Voir la nouvelle *Arthur Jermyn* de H.P. Lovecraft pour de plus amples détails.

Un entretien avec Jermyn, et une réussite de Psychologie, montre que cet homme est aussi étrange que son fou d'ancêtre. Les visiteurs le rencontrent nécessairement à son bureau de l'Administration Coloniale, car ce juriste ne répond jamais quand on frappe chez lui.

Neville Jermyn est persuadé que le massacre de l'expédition Carlyle a été perpétré par un culte doté de pouvoirs surnaturels. Il est malheureusement obnubilé par le mauvais culte — celui du Gorille Blanc — et tous les faits doivent se plier à son préjugé. À l'entendre,


Neville Jermyn

Sir Aubrey connaissait le culte et son quartier général. Il comptait retrouver la cité en ruine découverte au XVIII[e] siècle par Sir Jermyn dans le bassin du Congo, le berceau de toute civilisation humaine selon cet explorateur. Si les investigateurs parlent du Pharaon Noir, Neville leur rétorque qu'il a certainement dû surgir de cette même cité. Une réussite de Psychologie montre qu'il en est convaincu ; tout est nécessairement lié à cette antique cité.

Cette cité existe bel est bien. Neville conserve les cartes de son ancêtre qui montrent son emplacement dans les jungles du Bassin du Congo. Le chemin de fer ougandais réduirait un peu la durée d'une expédition vers cette ville. Neville a toujours désiré retrouver la Cité du Gorille Blanc, mais le courage lui manque. (Sir Aubrey n'avait bien sûr aucune intention de s'y rendre, mais c'était une couverture comme une autre.) Si les investigateurs usent de Persuasion ou Baratin pour en apprendre plus sur le Gorille Blanc, ils persuadent éventuellement Jermyn de les guider sur cette fausse piste. Si vous voulez en faire un scénario, mieux vaut qu'il n'ait rien à voir avec l'intrigue des *Masques de Nyarlathotep* ou le Mythe de Cthulhu.

Neville Jermyn peut aider les investigateurs en les conseillant sur les pistes de l'arrière-pays, le recrutement des porteurs, etc. Il affirme avoir engagé tous les porteurs de l'expédition Carlyle — bien plus qu'il n'en fallait d'ailleurs, mais Sir Aubrey insistait sur le nombre. Certains en ont conclu qu'il avait l'intention de ramener plus qu'il n'emportait. En fait, Sir Aubrey avait besoin de sacrifices humains pour le Dieu de la Langue Sanglante. Jermyn n'a jamais entendu parler de la Langue Sanglante, du Pharaon Noir ou de M'Weru.

Les investigateurs peuvent aussi s'introduire par effraction chez Neville Jermyn. Ils y découvrent de nombreux objets africains, parfois liés à l'occulte comme le signale une réussite d'Occultisme. Neville possède même un objet du Mythe : une Horreur Chasseresse sculptée dans l'ébène. Cet objet permet au porteur de lancer le sortilège Contrôler une Horreur Chasseresse sans le connaître. C'est un Luo de Nakura qui l'a cédé à Neville.

Les vieilles cartes indiquant l'emplacement de la Cité du Gorille Blanc sont rangées dans le tiroir supérieur de son bureau.

NEVILLE JERMYN (blanc), 38 ans, juriste dérangé

FOR 8	CON 6	TAI 10	INT 13	POU 10
DEX 8	APP 10	ÉDU 16	SAN 15	PV 8

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Aucune.

Compétences : Anglais 80 %, Anthropologie 25 %, Archéologie 35 %, Bibliothèque 45 %, Droit 35 %, Histoire 20 %, Monter à Cheval 50 %, Mythe de Cthulhu 3 %, Occultisme 15 %, Persuasion 40 %, Swahili 70 %.

Dr Horrace Starret (blanc)

Ce médecin est aussi le recteur anglican de Nairobi. Les investigateurs le rencontrent à la mission (une école et un hôpital) qu'il a aidé à bâtir dans la ville noire. S'ils mentionnent un prochain départ vers l'arrière-pays, il leur fait la leçon sur les maladies africaines, les araignées, grenouilles et serpents venimeux et les précautions nécessaires. Il ajoute que la région d'Aberdare est relativement tempérée et salubre.

L'expédition Carlyle a contacté le Dr Starret pour se fournir en matériel médical, vaseline, opium, etc., car les pharmacies locales connaissaient une rupture de stock de quelques semaines. Miss Masters l'a remercié par un don très généreux aux œuvres de la paroisse. Le médecin lui en est très reconnaissant.


Dr Horace Starret

Il a donc été très affecté par l'annonce du massacre. Il a contribué à l'examen médical de certains cadavres ramenés à Nairobi pour y être enterrés. Ils étaient complètement déchiquetés. Les lambeaux auraient dû être dévorés par les animaux ou pourrir, mais ils étaient miraculeusement intacts après un séjour de plusieurs semaines dans la jungle. La date approximative de la mort ne faisait pourtant pas de doute pour de multiples autres raisons. "Une fin bien étrange, vous en conviendrez. Mais cela me conforte dans ma foi ; ces malheureux ont été condamnés par la main même du Maudit ! Seul un maléfice surnaturel peut expliquer la chose."

DR HORRACE STARRET (blanc), 61 ans, médecin et recteur anglican

FOR 6	CON 12	TAI 10	INT 13	POU 5
DEX 12	APP 9	ÉDU 18	SAN 70	PV 11

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Foi aveugle.

Compétences : Anglais 75 %, Anthropologie 10 %, Chimie 30 %, Conduire Automobile 15 %, Doctrine et Vie 60 %, Droit 25 %, Histoire 50 %, Marchandage 25 %, Médecine 55 %, Persuasion 60 %, Premiers Soins 95 %, Psychologie 20 %, Swahili 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Roger Corydon (blanc)

Mr. Corydon est sous-secrétaire aux Affaires Internes, un contact affable et utile. C'est lui qui a supervisé toute l'enquête sur le massacre de l'expédition Carlyle, même si le Gouverneur de la Colonie en a retiré les honneurs. C'est un dossier classé depuis longtemps, indique-t-il en haussant les épaules. Quelques Nandis ont été punis mais d'autres, certainement tout aussi coupables, ont réussi à s'échapper. Corydon s'étonne que cette affaire intéresse encore certains. "Votre Mr. Elias m'en a parlé lui aussi. Un individu plutôt exalté. Je crains de l'avoir déçu." Les cadavres des porteurs ont été préservés par le froid intense et hors saison qui régnait dans la région. Les Nandis ont, sans aucun doute, tué et torturé les Blancs pour quelque horrible cérémonie secrète. Un jour, peut-être, on retrouvera les restes de Carlyle et de ses amis, ce qui mettra un point final à cette regrettable affaire.


Roger Corydon

Les investigateurs sont libres d'examiner les archives publiques pour retrouver la trace des témoins. Certains sont morts depuis, comme le Lt. Mark Selkirk (un tragique incendie). La plupart ont changé de poste, de pays, voire de continent. L'armée gère elle-même ses archives d'affectation et acceptera peut-être d'aider les investigateurs.

Montgomery et Bumption (blancs)

Nairobi abrite le quartier général des African Rifles. Le capitaine Montgomery lisse ses moustaches de plaisir quand les investigateurs lui transmettent les salutations de Natalie Smythe-Forbes et leur donne libre accès aux archives. Après de longues recherches, il apparaît qu'un seul des hommes ayant découvert le site du massacre est encore au Kenya, le sergent Leonard Bumption, simple messager à l'époque. Il est justement à la caserne et le capitaine Montgomery le fait aussitôt appeler dans son bureau.



Cap. Montgomery

Bumption explique que plusieurs groupes de recherche ont patrouillé la zone. Sa propre équipe a mis deux semaines à trouver l'horrible clairière. Selon lui, il ne fait aucun doute que les cadavres de Carlyle, Sir Aubrey, etc. étaient sur place. Il affirme avoir vu la tête tranchée d'Hypatia Masters. Il est certain qu'ils ont été tués par un culte mystérieux. En bon soldat, il cherche à devancer les désirs de ses supérieurs qui lui ont bien fait comprendre que l'affaire était classée et devait le rester. Bumption est un menteur émérite, aucune réussite de Psychologie ne peut déceler s'il dit la vérité ou non. L'*Aide de Jeu n° 34* reproduit le passage le plus intéressant de son histoire.

Si les investigateurs pensent à le lui demander, il se trouve que Lennie connaît Nails Nelson, comme un ivrogne en connaît un autre. Il l'a aperçu la nuit dernière au Loyal Défenseur, un pub proche de la caserne. Il serait heureux d'y accompagner ces Messieurs, mais c'est le moment que le capitaine choisit pour perdre patience et congédier ce vaillant guerrier qui leur a surtout fait perdre du temps.

Le témoignag du sergent Bumption



Sgt. Bumption

"C'était vraiment moche. J'n'avais jamais rien vu d'pareil. Des corps partout — enfin, pas des corps, des morceaux d'corps. Une tête par ici, un bras par là, déchirés comme du papier journal. À croire que ces pauvres types avaient été bouffés et recrachés par un putain de diable, j'd'mande pardon à la dame. Les chacals et les buses auraient dû les ronger jusqu'à l'os avant qu'on arrive, mais les nègres disaient que même les bêtes évitaient le coin et voulaient rien becqueter. Les animaux y sentent le mal, j'crois. Enfin, j'espère que j'reverrai jamais un truc pareil."

SERGENT BUMPTION

Aide de Jeu n° 34

Nails Nelson (blanc)

Comme l'avait prévu Lennie, Nails Nelson se trouve au Loyal Défenseur ou ne tarde pas à s'y montrer (65 % de chances par heure). Négligé et mal rasé, c'est un gaillard assez grand aux mains puissantes. C'est aussi un mendiant geignard parfaitement méprisable. Il traverse une si mauvaise passe qu'il en est réduit à chercher des mécènes dans cet abreuvoir à troufions.



Nails Nelson

Nelson ne sait pas vraiment grand-chose. Il ne se souvient de rien jusqu'à ce que les investigateurs lui paient un verre. Il y a 75 % de chances pour qu'un refus le rende agressif. S'ils acceptent, il leur dit avoir vu Jack Brady à Hong Kong, à un moment ou un autre (3 verres sont nécessaires pour en savoir plus). Une fois qu'il s'est humecté le gosier, il se rappelle que c'était en 1923. Brady se trouvait au bar du Lis Jaune sur Wan Shing Street, près de Causeway Bay. C'est tout ce dont il se souvient et il est sûr de ne rien oublier. De toute façon, Brady n'aurait jamais fait confiance à ce minable.

Nelson était encore en prison pour désertion à l'arrivée de l'expédition Carlyle. Il a entendu des centaines d'histoires sur toutes sortes de cultes et il est prêt à en inventer de nouvelles si ses interlocuteurs lui paient à boire. Il aimerait aussi travailler pour eux. Il affirme connaître le continent comme sa poche. Il parle un peu une multitude de langues ; les serveurs de divers pays lui ont enseigné quelques noms communs et les prostituées quelques verbes. Il peut rendre service aux investigateurs s'ils savent maintenir une discipline stricte et lui supprimer l'alcool et la drogue. Mais quand les choses vont vraiment mal, il s'enfuit — en volant d'abord tout ce qu'il peut. Il ne sait pas où peut se trouver la Montagne du Vent Noir, mais il est déjà allé dans la forêt d'Aberdare.

NAILS NELSON (blanc), 36 ans, soldat de fortune trouillard

FOR 15	CON 13	TAI 15	INT 11	POU 6
DEX 13	APP 7	ÉDU 4	SAN 30	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 70 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 30 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 35 %, 1D4 + bd ; Couteau de Combat 45 %, 1D4+2 + bd ; Fusil cal. 20 50 %, 2D6/1D6/1D3 ; Lee-Enfield cal. 303 55 %, 2D6+4 ; Petit Gourdin 50 %, 1D6 + bd.

Compétences : Agir avant de Réfléchir 55 %, Anglais 45 %, Démolition 25 %, Discrétion 60 %, Écouter 25 %, Électricité 15 %, Esquiver 65 %, Grimper 55 %, Kikuyu 18 %, Lancer 35 %, Luo 19 %, Marchandage 15 %, Masaï 15 %, Mécanique 40 %, Nager 35 %, Nandi 10 %, Sauter 40 %, Se Cacher 75 %, Swahili 25 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Johnstone Kenyatta (noir)

Jackson Elias mentionne cet homme dans ses notes. Sam Mariga le connaît. Natalie Smythe-Forbes, Roger Corydon, le capitaine Montgomery et pas mal de Blancs de Nairobi peuvent aussi parler de lui aux investigateurs,


Johnstone Kenyatta

mais pas en bien. Ils le traitent volontiers d'agitateur ou bien de charlatan et de sorcier nègre (ces dernières insultes font référence à la profession de son grand-père). Tous insistent pour l'associer à la magie africaine. Il habite la ville noire, Marianna Street, mais on le trouve généralement dans les bureaux de l'Association Centrale Kikuyu, une organisation qui milite pour une représentation noire au sein du gouvernement colonial. Presque tous les habitants de la ville noire, kikuyus ou non, savent où se trouvent les bureaux de l'A.C.K et ce leader charismatique.

Les Blancs (et les Bruns) franchissent rarement l'entrée de l'A.C.K. Kenyatta est là et remarque immédiatement les investigateurs. Quand ils mentionnent Jackson Elias, la Langue Sanglante ou tout autre nom lié au Mythe, Kenyatta les examine intensément avant de les inviter à passer dans la pièce voisine "où nous serons entre nous, messieurs". Son anglais est parfait.

Il écoute attentivement, repoussant leurs questions jusqu'à ce qu'il comprenne précisément ce qu'ils recherchent. "Les vieux usages sont cruels", dit-il, "et je ne les connais qu'assez mal. Chez moi, j'entendais beaucoup d'histoires à ce sujet mais je m'en suis enfui il y a plus de vingt ans. Mon grand-père était un puissant *murogi*, un devin. J'ai essayé de fuir ce monde pour accéder au vôtre, messieurs. Quelle ironie, alors que je m'efforce d'appréhender votre héritage, vous vous intéressez au mien."

Pendant un temps, il semble méditer. "Il y a beaucoup de choses que je ne comprends pas dans ce que vous m'avez dit, et encore plus que j'ai du mal à croire. Mais je perçois quelque chose en vous, une urgence légitime. Je dois avoir hérité d'une part des pouvoirs de mon grand-père. Si vous êtes d'accord, il y a un homme que vous devez rencontrer. Je n'en avais pas parlé à Jackson Elias car il me semblait condamné. Je ne voulais pas accabler mon ami d'un tel fardeau. Mais vos destinées sont encore inachevées, de grandes victoires vous attendent sans doute, ou des tragédies qui dépasseront celles de la plupart des mortels."

Si les investigateurs acceptent le rendez-vous, Kenyatta disparaît pendant quelques minutes. "Un ami vous attend près de la porte. Suivez-le à distance, il veillera à ne pas vous semer. S'il s'arrête et paraît attendre, faites-en autant. Il franchira une porte jaune, suivez-le rapidement et sans hésiter. Je suis content de vous avoir connus." Il serre la main à chaque investigateur.

Un grand Noir vêtu d'une chemise et d'un pantalon blancs les attend, pieds nus. Il sourit puis se dirige vers la porte. Kenyatta fait signe aux investigateurs de le suivre et les quitte sur un "Bonne journée, Messieurs".

Avec Johnstone Kenyatta (Johnstone Kamau avant les années 20, Jomo Kenyatta à partir des années 30) les investigateurs ont l'occasion de rencontrer une personnalité avant qu'elle devienne célèbre, un des attraits de *L'Appel de Cthulhu*. Les Gardiens intéressés par le folklore kenyan peuvent lire son livre *Au pied du Mont Kenya*. Les différentes biographies qui lui sont consacrées offrent d'excellentes descriptions du Nairobi de cette époque. Ce héros de l'indépendance du Kenya en deviendra le premier président. En 1952, les Britanniques l'accuseront d'avoir dirigé la campagne de terreur Mau-Mau. C'est en fait la Langue Sanglante qui en est responsable — une autre atrocité perpétrée par Nyarlathotep et les Dieux Extérieurs.

En suivant leur guide dans la ville noire, les investigateurs devraient rencontrer Okomu et le Vieux Bundari.

Tandoor Singh

Le vendeur de thé le plus réputé de toute la ville brune vit dans l'arrière-boutique de son commerce sur Biashara Street. C'est un petit bâtiment de bardeaux, surmonté d'une coupole. Sans être prêtre, Tandoor Singh est un agent important de la Langue Sanglante. Il a carte blanche avec les étrangers (Indiens, Anglais, etc.) de la Colonie du Kenya, une marque de confiance qui vient récompenser ses opérations de camouflage pendant l'enquête sur le massacre. En tant qu'étrangers, les investigateurs relèvent de sa juridiction. Il les considère comme siens et n'a pas fait part de leur présence à M'Weru. Il ne manquera pourtant pas de le faire s'ils viennent le voir, se croyant alors démasqué.


Tandoor Singh

La boutique de Singh est connue de tout Nairobi. Si vous n'avez pas d'autre possibilité, un investigateur remarque une publicité insérée par Singh dans l'*Étoile de Nairobi*.

Si les investigateurs surveillent la boutique, il y a 25 % de chances par nuit pour qu'ils aperçoivent plusieurs Africains coiffés de bandeaux rouges qui entrent discrètement et ressortent un peu plus tard. Ils apportent des messages de M'Weru concernant les affaires du culte. Si les PJ ont déjà vu des sectateurs de la Langue Sanglante, ils reconnaissent ces hommes pour ce qu'ils sont. À moins qu'ils ne prennent soin de se cacher, Singh a 75 % de chances de remarquer leur surveillance ; il organise alors une nouvelle attaque. Si la surveillance doit durer, mieux vaudrait louer un local proche pour espionner en toute sécurité.

Si les investigateurs interrogent Singh, il dénie toute connaissance de la Langue Sanglante. Oui, il a rencontré Sir Aubrey à plusieurs reprises, et même d'autres membres de l'expédition : c'était pour leur vendre du thé. Sir Aubrey prisait un thé Oolong particulièrement parfumé et seul l'humble Tandoor Singh en avait en réserve. Il peut en préparer et "peut-être pourrions-nous discuter de poésie ?"

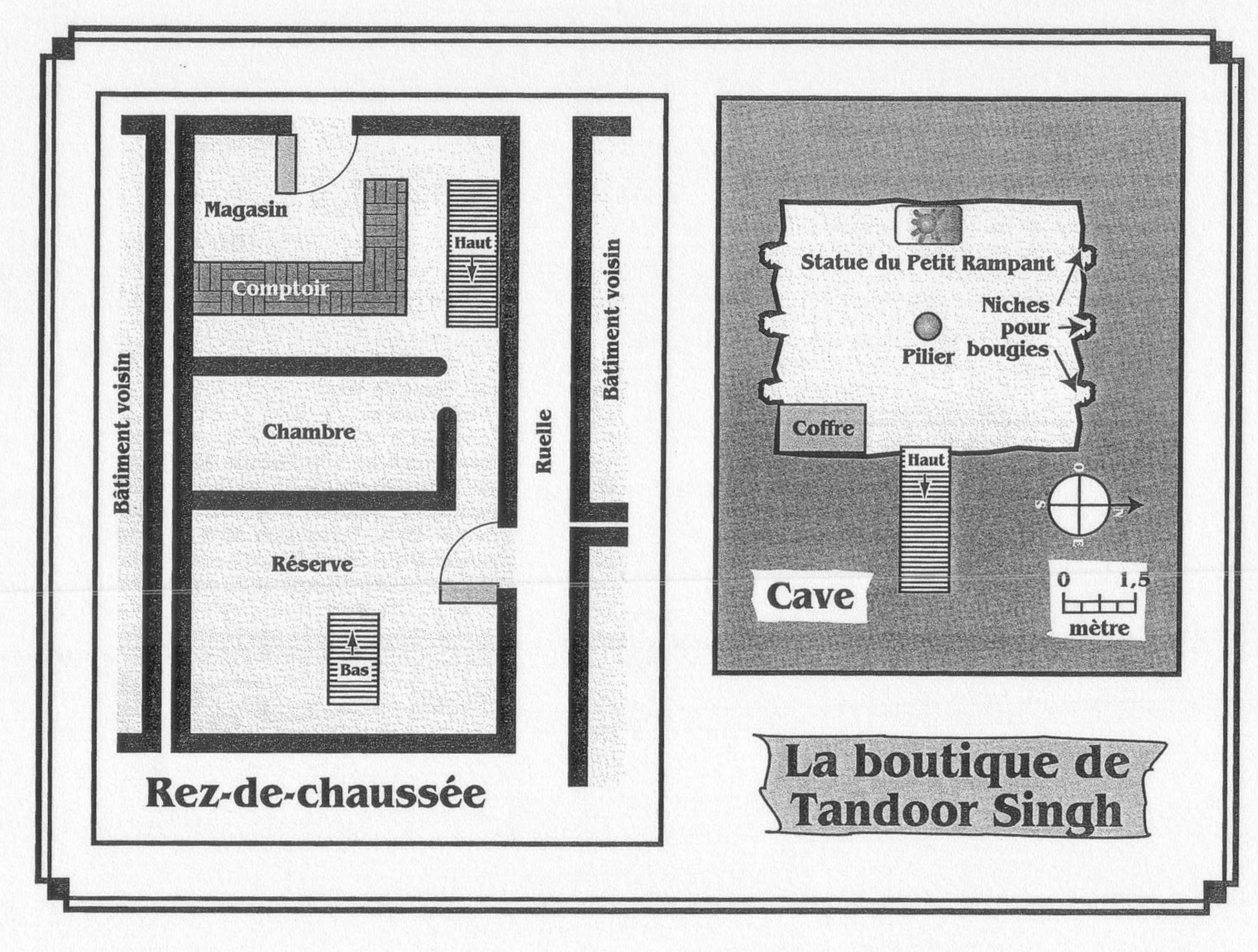
Un petit tour chez Singh

Vers 14 h, puis vers 19 h, Singh se rend dans un café proche pour manger et discuter avec d'autres marchands. Tous les mercredis soir, il joue aux échecs avec un compatriote de 19 h à minuit. Les lois de Nairobi interdisent presque toute activité commerciale le dimanche ; Singh en profite souvent pour passer l'après-midi à la campagne.

La boutique de thé possède une entrée principale et une porte latérale, toutes deux cadenassées (FOR 10). Biashara Street étant souvent bondée, l'entrée latérale est plus discrète. C'est celle qu'utilisent les sectateurs.

La boutique n'a rien d'extraordinaire : une salle avec un comptoir, une chambre fermée par un rideau et une réserve. La chambre reflète le prétendu hindouisme de Singh : quelques lithographies pieuses, une sculpture en bois de santal. Un registre est dissimulé sous l'oreiller, mais il montre seulement que tous ses échanges avec l'étranger passent (comme on peut s'y attendre) par son parent de Mombasa, Ahja Singh.

La réserve est bourrée de caisses et briques de thé. Une trappe est cachée sous un tonneau. Dessous, une volée de marches plonge dans l'obscurité.



La cave de Tandoor Singh

C'est une pièce d'environ 20 m² avec un plafond à plus de trois mètres. Un pilier de soutien s'élève au centre de la pièce, les murs sont étayés de planches de bois brut. Tandoor Singh a mis plusieurs mois à la creuser de sa main dans le plus grand secret. Cette cave sent la mort, peut-être parce qu'il y enterre les victimes de ses sacrifices humains (une réussite de Trouver Objet Caché signale plusieurs dépressions rectangulaires, 1 x 2 m, dans le sol). Trois niches, garnies de bougies, sont creusées dans les murs nord et sud.

Une statue de 1,20 mètre de haut est adossée au mur ouest (en face de l'escalier). Grossièrement taillée dans une pierre noire, elle représente une sorte de nain à quatre yeux brandissant un tulwar dans chacun de ses quatre bras. Trois appendices semblables à des tentacules font office de pieds. La statue représente un des multiples avatars de Nyarlathotep, connu en Inde sous le nom de Petit Rampant. De temps à autre, Tandoor Singh attire ici un gosse des rues ou une prostituée pour les sacrifier devant la statue — pas *trop* souvent, Nairobi est une petite ville.

Une paire de menottes est encastrée dans le pilier central.

Dans le coin sud-est de la cave, un grand coffre de pierre cadenassé (FOR 15) renferme plusieurs objets importants.

UN COUPERET EN MÉTAL : Un manche en bois contorsionné et une lame gravée du symbole du Petit Rampant (une réussite de Mythe de Cthulhu permet de l'identifier). Tandoor utilise ce couperet pour tuer les victimes de ses sacrifices. Une réussite d'Anthropologie identifie l'origine indienne de l'objet.

LES CÔNES D'ENCENS : Un paquet de 1D10+5 cônes. C'est de l'Encens des Autres Plans. Inhaler la fumée produite par sa combustion permet de voir les dimensions où vivent les Dieux Extérieurs. Ces terribles visions affectent la Santé Mentale des utilisateurs (perte de 1D3/1D10 points). Si plusieurs cônes brûlent en même temps, les jets de SAN sont cumulatifs, mais les visions n'apportent rien de plus. Inhaler cette fumée fait gagner 1 % en Mythe de Cthulhu. De telles visions ne montrent jamais les divinités majeures du Mythe, mais d'autres horreurs perturbantes. Un seul cône peut affecter jusqu'à 50 personnes. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de repérer quelques fragments mal brûlés de ces cônes dans les niches.

CTHAAT AQUADINGEN : Cette version hindî est très semblable à l'exemplaire latin présenté dans le livre de règles. Elle contient cependant un passage original (voir *Aide de Jeu n° 35*, page suivante).

L'éclipse est repérée dans le calendrier hindou ; la date indiquée correspond au 14 janvier 1926. Le léopard dont il est question pourrait être le mangeur d'hommes réellement apparu en Inde en 1926. On lui prêtait 125 victimes quand il a été abattu en mai de cette même année. Cette bête pourrait inspirer un scénario.

UNE TUNIQUE JAUNE : Une tunique cérémonielle brodée du même symbole que le couperet.

La cave ne contient rien qui puisse lier directement Tandoor Singh à la Langue Sanglante, mais le décor ne manquera pas d'éveiller les soupçons des investigateurs. Si quelqu'un découvre sa pièce secrète, Tandoor fera son possible pour éliminer l'intrus qui menace sa position dans le monde et dans le culte. Les investigateurs qui contactent la police sans preuve utilisable (les quinze squelettes enterrés dans la cave feraient l'affaire) en sont pour leurs frais. "Une

Larmes de Feu, un nouveau sortilège

Les Points de Magie du lanceur du sort sont opposés à ceux de sa cible sur la Table de Résistance. Si la cible est battue, elle perd 1D10 points de SAN et 1D4 Points de Vie. Ses yeux fondent et s'écoulent des orbites : elle perd définitivement la vue. La douleur est intense et interdit toute action. La victime doit être visible à moins de 30 mètres du sorcier. L'usage de ce sortilège coûte 20 Points de Magie et 1D8 points de SAN. Son incantation ne dure que dix secondes.

pièce étrange dans une cave, ce n'est pas un crime. Cela se fait dans le meilleur monde et c'est surtout très fréquent chez ces païens. Alors plus d'effractions, s'il vous plaît."

Une fois repéré par la police, Singh contacte M'Weru pour lui demander son aide. Si elle décide d'intervenir, les investigateurs sont en grand danger.

TANDOOR SINGH (brun), 45 ans, marchand de thé et agent de la Langue Sanglante

FOR 8	CON 10	TAI 9	INT 15	POU 19
DEX 15	APP 12	ÉDU 6	SAN 0	PV 10

Bonus aux dommages : 0.

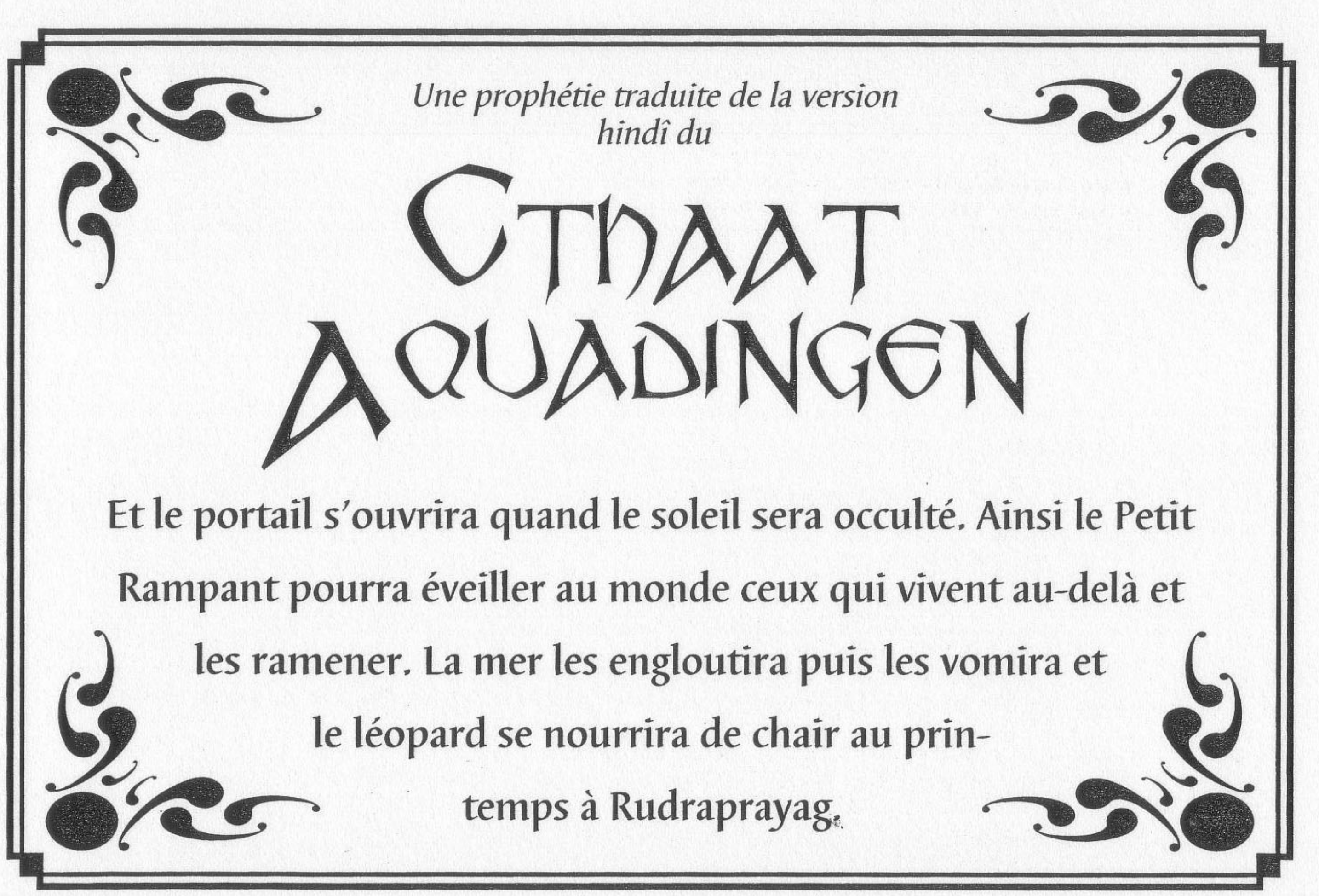
Armes : Couperet à Viande 50 %, 1D4+2 ; Dague* 35 %, 1D4.

* *Singh porte toujours sa dague cachée sur lui ; il ne sait pas la lancer.*

Sortilèges : Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Larmes de Feu*, Signe de Voor.

* *Voir l'encadré ci-contre.*

Compétences : Anglais 35 %, Baratin 35 %, Comptabilité 35 %, Crédit 25 %, Discrétion 35 %, Échecs 50 %, Écouter 55 %, Hindî 35 %, Kikuyu 15 %, Marchandage 75 %, Mythe de Cthulhu 19 %, Persuasion 45 %, Pharmacologie 35 %, Psychologie 20 %, Punjabi 65 %, Se Cacher 65 %, Swahili 35 %, Trouver Objet Caché 35 %, Urdu 20 %.


Une prophétie traduite de la version hindî du

CTHAAT AQUADINGEN

Et le portail s'ouvrira quand le soleil sera occulté. Ainsi le Petit Rampant pourra éveiller au monde ceux qui vivent au-delà et les ramener. La mer les engloutira puis les vomira et le léopard se nourrira de chair au printemps à Rudraprayag.

Aide de Jeu n° 35



Le Relais de Chasse

Où les investigateurs rencontrent le Colonel Endicott, un Grand Chasseur Blanc, et découvrent les horreurs juvéniles qui infestent les terres proches de son relais.

Cet épisode fausse piste s'intéresse aux malheurs du Colonel Endicott, Grand Chasseur Blanc autoproclamé. Il vend de l'Afrique Authentique à de riches touristes crédules, mais ses affaires sont actuellement au plus mal, suite à une série de meurtres bizarres perpétrés près de sa propriété.

Une petite bande de goules réside près de sa plate-forme d'observation, une cabane surélevée à quelques kilomètres du relais de chasse proprement dit. Cette construction offre un abri contre la pluie et les prédateurs, tout en permettant de voir parfaitement les animaux sauvages. Le colonel a été assez malchanceux pour la bâtir près d'un site funéraire tribal infesté par les goules depuis longtemps.

Bizarrement, les goules ne trouvent pas ici que leur nourriture, mais aussi de nouvelles recrues. Pour en savoir plus sur ces créatures et leur comportement, consultez les notes accompagnant les caractéristiques des Petites Goules, page 124.

Une rencontre avec le colonel

Les investigateurs ne découvrent pas vraiment cette aventure, elle leur est plutôt imposée par le Colonel Endicott lui-même.

Si l'Étoile de Nairobi existe toujours

Quel que soit le moment choisi par les PJ pour cette visite, leur sortie de l'*Étoile de Nairobi* coïncide avec l'entrée théâtrale du Colonel Endicott.

Armé d'un fusil à éléphant (il n'hésite pas à tirer en l'air s'il a l'impression qu'on l'ignore), le colonel se plaint avec véhémence des journalistes importuns qui cherchent à détruire son existence. Comment peut-on prétendre qu'il se passe quelque chose "d'étrange" à son relais de chasse ? Tout le monde sait qu'il n'y a rien de plus naturel dans la brousse que les morts violentes et sanglantes ! Il ne se laisse pas attendrir par Natalie Smythe-Forbes en qui il voit un ennemi implacable décidé à le ruiner. Le colonel a même inventé plusieurs raisons (parfaitement irrationnelles) à une telle hostilité.

Colonel Endicott

L'*Étoile de Nairobi* a bel et bien signalé les décès intervenus près de son relais, pour la raison intéressée que ce sont des informations, et dans l'espoir altruiste d'empêcher la mort d'autres personnes.

La moindre marque d'intérêt ou de sympathie incite le colonel à se confier. Très vite, il invite les investigateurs à son relais. Il insiste tout particulièrement s'ils montrent une certaine habitude des enquêtes ou des meurtres. Il fait preuve d'un respect plus appuyé envers les éventuels Anglais du groupe et les personnages fortunés réveillent ses instincts mercantiles. Il ne lui faut pas longtemps pour les enrôler : ils doivent absolument l'aider à élucider les morts mystérieuses qui affectent son affaire.

Si l'Étoile a brûlé

S'il se trouve que, d'une manière ou d'une autre, les investigateurs n'ont pas été associés à l'incendie de l'*Étoile de Nairobi*, le colonel se rend à leur hôtel. Il a entendu parler d'eux comme des gens fiables qui pourraient accepter son offre. Il a été accusé de la destruction du journal en raison de ses menaces précédentes. Il est frappé d'ostracisme par toute la ville blanche. Les investigateurs pourraient-ils l'aider à sauver sa réputation ? Il accepte de régler tout dédommagement raisonnable. Il insiste en premier lieu pour qu'ils constatent qu'il n'avait aucune raison d'attaquer l'*Étoile*. Les affirmations selon lesquelles son relais est dangereux sont des inepties, et il compte bien le prouver. Des touristes imprudents se sont laissé surprendre par des animaux sauvages, rien de plus.

Le Colonel

Le colonel Endicott est un individu tapageur, grand, rougeaud ; il empeste le désespoir et le whisky et ne passe pas inaperçu. Coléreux et batailleur, il n'admet pas les refus et protège son relais de chasse et sa réputation comme une lionne ses lionceaux. Il mesure plus de 1,90 m. Son visage rouge brique, sa moustache agressive et son chapeau de brousse lui donnent un air spectaculaire. Il ne se sépare jamais de son fusil à éléphant ("Mrs. Carruthers", en souvenir d'une tenancière de pension qu'il a séduite pendant la Grande Guerre).

Les gens du coin le considèrent avec affection, ou appréhension quand ils ont été victimes de son courroux. Laissez les dés déterminer qui est amical et qui ne l'est pas : un résultat impair indique qu'un citoyen particulier le déteste, un résultat pair le contraire. L'isolement de sa résidence et son mépris évident pour la société de Nairobi ne lui ont pas permis d'obtenir la moindre information intéressante concernant la véritable quête des investigateurs. Il peut leur apparaître comme un fou qui cherche à les entraîner vers un destin funeste. Ce n'est qu'un officier en retraite, brusque et anxieux, qui a vu les galons de général lui échapper quand la guerre s'est terminée prématurément (à son avis).

C'est un homme seul. Tous ses employés se sont enfuis, à l'exception de Joe le Silencieux, un autochtone taciturne. Joe le Silencieux habite au relais. Il ne parle pas parce qu'il n'a rien à dire, ni au colonel ni à ses invités habituels.

Les contes du relais de chasse

Voici les informations que les investigateurs peuvent recueillir sur le relais et ses morts mystérieuses. Tout est vrai. Certains éléments figurent dans des articles de presse et d'autres sont communiqués par des habitants de Nairobi (n'utilisez que la deuxième solution si l'*Étoile de Nairobi* est en cendres). Vous pouvez ajouter quelques fausses rumeurs de votre invention pour perturber les PJ. Les tribus cannibales sont une bonne source d'inspiration, de même que les vagabonds blancs, fous et meurtriers. Ces derniers peuvent aussi servir à appâter plus sérieusement une équipe hésitante.

Cinq personnes ont trouvé la mort. Trois étaient des touristes, un Anglais et deux Américains, des hôtes du colonel. Les deux autres travaillaient pour lui comme domestiques. Tous ont été tués à proximité du relais, mais à des endroits différents. Un examen des positions, accompagné d'une réussite d'Idée ou de Navigation, montre qu'elles entourent la plate-forme.

Les cadavres avaient été partiellement dévorés. Des chasseurs locaux affirment que certaines des morsures étaient très petites — des singes peut-être. Étant donné l'isolement des lieux et l'état des cadavres, il n'y a pas eu d'autopsie.

La tribu boyoyva (le relais et la plate-forme se trouvent sur son territoire) a toujours mis en garde les voyageurs contre cet endroit très fréquenté par les chacals et les gros félins.

Une tribu malveillante du territoire boyoyva aurait été exterminée par des tribus voisines il y a plusieurs siècles.

Selon l'*Étoile de Nairobi*, les cinq morts sont dues à un lion solitaire que les autorités devraient rechercher et tuer. Natalie Smythe-Forbes ne réfute pas pour autant les rumeurs qui font état d'étranges petites créatures dans la zone des meurtres. Elle imagine aussi sans difficulté que les herbivores évitent une zone où séjournent un grand nombre de prédateurs. Enfin, elle ne verrait rien d'étonnant à ce que le phénomène fasse l'objet d'un culte ou d'une religion tribale. Les mystères font vendre les journaux. Le journal n'accuse jamais Endicott de malveillance. Natalie Smythe-Forbes le croit parfaitement innocent. Mais il est de son devoir de prévenir le public des dangers de l'endroit. Cette mauvaise publicité n'est, bien sûr, pas du goût du colonel.

La version officielle de la police et de l'armée accuse aussi un lion, une meute de chacals et la malchance. Les autres indices sont écartés comme rumeurs indigènes. Si l'entretien s'éternise, un membre de la police ou du gouvernement local finit éventuellement par suggérer que le colonel est peut-être coupable de négligence : l'alcool peut expliquer bien des choses. Il n'y a ni témoin ni preuve pour étayer ce soupçon.

Le trajet jusqu'au relais

Si les investigateurs se montrent un tant soit peu compatissants, le colonel les emmène rapidement à son relais, au sud-ouest de la ville, dans ce qui deviendra le Parc National de Nairobi.

Nairobi est une ville à la limite de la nature sauvage et le colonel profite de cette situation rare. Chez lui, de riches touristes indolents peuvent admirer les animaux de la brousse et jouer les aventuriers à quatre petites heures de route de la civilisation. Le trajet est difficile, pour les passagers comme pour les véhicules, mais les vastes étendues, les montagnes à l'arrière plan et la vie sauvage exotique gardent tous les visiteurs en haleine. Le colonel possède son propre camion, avec trois places à l'avant et deux autres, nettement moins confortables, à l'arrière. Le colonel n'acceptera jamais qu'une femme blanche s'installe à l'arrière.

Le relais

La résidence est située à proximité d'un trou d'eau et des pistes empruntées par le gibier. Les touristes peuvent donc admirer les animaux sans trop s'éloigner de leur hôtel. C'est particulièrement utile dans le cas des observations nocturnes, qui peuvent être dangereuses. Une plate-forme d'affût a été construite pour plus de sécurité, à quelques kilomètres de là.

Le colonel encourage ses invités à explorer les lieux. Les investigateurs peuvent voir les sites des drames, tous proches de la plate-forme (voir Les Contes du Relais de Chasse). Le gibier local comprend zèbres, gnous, impalas, girafes, rhinocéros noirs, lions, guépards, léopards, phacochères et autruches. Les éléphants sont rares mais on en rencontre parfois. Des crocodiles et des hippopotames se prélassent dans les mares du fleuve Mbagathi-Athi, non loin de là.

Utilisez ou adaptez les caractéristiques données dans le chapitre "Animaux et Monstres" du livre de règles. Privilégiez les gazelles et les impalas (Esquiver 75 %, Sentir 60 %, Déplacement 15 et 18 Points de Vie).

La résidence principale

La résidence est un relais classique de safari, avec des têtes d'animaux empaillés sur les murs, des peaux de zèbres et de lions en guise de tapis, et nombre de fusils étincelants rangés sur les râteliers (huit dans le cas présent, le plus gros étant un fusil à éléphant). La construction abrite un vaste salon et un bureau à l'avant, une cuisine, une salle de bains et les quartiers des domestiques à l'arrière, et six chambres à l'étage. Le niveau de confort est particulièrement élevé. Une pompe fournit toute l'eau nécessaire et Joe le Silencieux se charge de la cuisine. On trouve aussi un atelier, un garage, une citerne et tout ce que vous jugez utile d'ajouter — le tout entouré d'une épaisse haie d'épineux fermée par un portail.

(Les petites goules pourraient attaquer la résidence pour achever les investigateurs qui ont survécu à la plate-forme. Certaines se glissent par les fenêtres de l'étage, tandis que d'autres se dissimulent dans les herbes hautes en attendant de sauter sur ceux qui fuient le bâtiment.)

Joe le Silencieux

C'est le dernier serviteur d'Endicott, les autres se sont enfuis ou ont été renvoyés quand la clientèle a déserté. Joe le Silencieux est capable de parler, mais il se fait passer pour muet. Cela le dispense de toute conversation avec Endicott, un individu qui n'admet que son propre point de vue. Sauf catastrophe, Joe le Silencieux ne quitte pas le bâtiment principal une fois la nuit tombée. Il est persuadé que des petits démons rôdent dans les environs et qu'ils sont responsables des morts. S'il est traité avec bienveillance et respect, il se peut qu'il prévienne secrètement les investigateurs mais certainement pas en présence d'Endicott. En cas d'attaque des petites goules, il se montre énergique, intelligent et nettement plus compétent que son patron. Si des vies sont en jeu, il n'hésite pas à donner son avis, établir des plans ou donner des ordres.


Joe le Silencieux

La plate-forme

Après avoir admiré la résidence principale et ses annexes, les investigateurs vont vouloir examiner la plate-forme d'observation (peut-être pendant qu'ils font le tour des sites fatals). C'est une petite cabane de trois pièces, bâtie sur pilotis près des berges du Mbagathi-Athi. Elle contient de la nourriture séchée et de l'eau pour trois jours, deux paires de jumelles, une caisse de Glenlivet (réserve privée du colonel Endicott) et sept lits de camp. Deux fusils Lee-Enfield (dommages 2D6+4), un pistolet Webley (dommages 1D10) et 100 cartouches pour chaque arme sont rangés dans un placard discret. Il faut une réussite de Trouver Objet Caché pour remarquer son contour dans la paroi.

On accède à la plate-forme par une échelle vieillie et grinçante. Elle s'appuie sur un des pilotis auquel elle est assez mal arrimée. L'accident menace. Une maladresse de Grimper détache l'échelle de son support et la chute inflige 2D6 points de dommages. Deux heures de travail, un marteau, des clous et une réussite de Mécanique suffisent à remettre les choses en ordre. C'est la seule façon de monter ou de descendre ; il n'y a aucune corde sur la plate-forme.

Le jour

De jour, l'endroit paraît assez inoffensif. Il est d'une beauté saisissante. C'est aussi l'avis des Boyoyvas qui trouvent ici un certain réconfort dans les heures de chagrin. Un examen attentif et une réussite de Suivre une Piste permettent de découvrir une quantité d'empreintes d'enfants sur le sable, à quelques centaines de mètres du fleuve. De ce côté-là, les entrées des tunnels des goules ont été bouchées par les adultes qui savent l'endroit très fréquenté par les humains. Une fois déblayées, ces entrées ressemblent à de gros terriers de lapins. Elles sont bien trop petites pour qu'un investigateur y pénètre. Sauf réussite de Mythe de Cthulhu, les investigateurs les attribueront certainement à un quelconque animal.

La nuit

Pour comprendre ce qui arrive, le mieux est de passer toute une nuit sur la plate-forme. La méthode est dangereuse puisque c'est ainsi qu'ont péri toutes les victimes blanches. Les cadavres ont ensuite été emportés à l'écart. Le colonel suppose que ses clients se sont éloignés et ont été attaqués. Il ne lui est jamais venu à l'esprit que les cadavres ont pu être délibérément déplacés.

Dès leur première nuit sur la plate-forme, les investigateurs sont attaqués par les petites goules. Émergeant des tunnels voisins, 1D10 petits monstres rampent en silence vers l'échelle et l'escaladent. Accordez à chaque investigateur un jet d'Écouter pour repérer les faibles grincements de l'échelle.

Quand elles attaquent, les goules poussent quantité de cris aigus. Elles s'expriment dans leur propre langue qu'une réussite de Mythe de Cthulhu identifie. Aucune communication ou négociation n'est pourtant possible avec ces esprits butés et dégénérés.

Les petites goules tombent sans hésiter sur leurs proies, visant le visage et le ventre. Leur force et leur vitesse sont sans rapport avec leur taille. Quand les premières sont éliminées, d'autres suivent certainement. Quand leurs pertes dépassent les vingt individus, elles se regroupent et reviennent en masse. Elles s'acharnent sur les pilotis, frappent et mordent sans relâche, toute idée de discrétion emportée par une frénésie sanglante.

Quand la plate-forme finit par s'écrouler, ses occupants perdent 2D6 Points de Vie dans la chute. Vérifiez si certains sont Sonnés ou sous le Choc. Ils ne peuvent pas s'enfuir pour se mettre à l'abri et subissent, chacun, l'assaut de 1D6 petites goules.

Les attaques des goules doivent être mises en scène avec un maximum de frénésie cauchemardesque. Ces créatures grandes comme des poupées mettent une force terrifiante au service de leur abominable appétit. Leur assaut organisé devrait laisser un souvenir inoubliable aux survivants.

Si certains investigateurs en réchappent, les goules qui restent attaquent ensuite la résidence. Elles sont assez intelligentes pour comprendre qu'il leur faut absolument se débarrasser de tous ceux qui connaissent leur existence.

Le site funéraire

Le site funéraire des Boyoyvas est situé à moins de huit cents mètres de la plate-forme d'observation. Une exploration des environs permet de trouver 1D3+1 cadavres récemment enterrés. Tous sont morts de causes naturelles mais les corps ont, depuis, été grignotés par en dessous par les goules, ou déterrés et dévorés par d'autres charognards.

Des tunnels relient cet endroit aux abords de la plate-forme et aux terriers des petites goules le long du fleuve. Ce sont elles qui ont creusé ces galeries. Seul un adulte de TAI 8 ou moins peut s'y faufiler aisément. Les autres restent coincés au premier échec de Grimper, jusqu'à ce que des goules les découvrent ou que leurs collègues réussissent à les dégager. Les terriers eux-mêmes fourmillent de petites goules. Rencontrer cette masse grouillante de prédateurs dans l'obscurité étouffante des tunnels coûte 1D3/1D10 points de SAN. Les goules protègent férocement leurs galeries.

Récompenses

Débarrasser la région des goules rapporte 1D6 points de SAN en fin d'aventure. Si le colonel survit, il y ajoute sa reconnaissance éternelle.

Caractéristiques

COLONEL SIR HENRY ENDICOTT (blanc), 62 ans, KCGB, DSO, etc., la modestie interdit d'en dire plus

FOR 14	CON 12	TAI 16	INT 11	POU 10
DEX 9	APP 10	ÉDU 13	SAN 50	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Couteau de Chasse 85 %, 1D6 + bd ; Mrs. Carruthers 75 %, 3D6+4.

Compétences : Crédit 25 %, Discrétion 66 %, Piéger 88 %, Lorgner 90 %, Suivre une Piste 78 %, Tonitruer 90 %.

JOE LE SILENCIEUX (noir), 53 ans, serviteur taciturne du Colonel Sir Harry Endicott

FOR 10	CON 11	TAI 11	INT 15	POU 14
DEX 13	APP 12	ÉDU 10	SAN 70	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes* : Couteau de Cuisine 55 %, 1D4+2 ; Lee-Enfield 303 55 %, 2D6+4 ; Marteau 35 %, 1D8.

** Généralement calme et paisible, Joe le Silencieux n'hésite pas à se battre quand des vies sont menacées.*

Compétences : Anglais 40 %, Chimie 15 %, Conduire Engin Lourd 60 %, Conduire un Camion 30 %, Crédit 10 %, Cuisiner et Nettoyer 70 %, Écouter 90 %, Kikuyu 85 %, Mécanique 55 %, Monde Naturel 85 %, Nandi 35 %, Persuasion 55 %, Se Cacher 65 %, Suivre une Piste 90 %, Swahili 30 %.

QUELQUES PETITES GOULES

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FOR	15	16	17	18	19	20	21	22
CON	14	12	11	14	9	13	17	14
TAI	6	4	5	5	4	6	6	4
INT	11	10	10	9	11	12	14	12
POU	12	11	12	9	10	14	15	9
DEX	21	20	18	18	17	16	15	15
PV	10	8	8	10	7	10	12	9
BD	0	0	0	0	0	+1D4	+1D4	+1D4

Armes : Griffes 30 %, 1D4 + bd ; Morsure 30 %, 1D3 + mâchoires verrouillées (1D4 par round jusqu'à la réussite d'un jet de FOR contre FOR).

Les petites goules : une écologie

"...Pouvez-vous imaginer un cercle de créatures canines accroupies dans un cimetière autour d'un petit enfant qui apprend à se nourrir comme elles ? Le prix des échangés, je suppose — le vieux mythe des bébés échangés au berceau contre les rejetons du peuple étrange. Pickman me montrait ce qui arrivait à ces bébés volés — comment ils grandissaient — et je commençais à voir d'étranges points communs entre les visages humains et les faces non-humaines."

— H.P. Lovecraft, "Le Modèle de Pickman"

Les terriers au voisinage de la plate-forme abritent des dizaines de ces créatures voraces. Si les joueurs le permettent, exploitez tout l'imaginaire qui entoure ces petits êtres et laissez planer le mystère.

Si le mystère doit absolument être éclairci, un examen comparatif des divers cadavres et des réussites d'Anthropologie et d'Histoire permettent d'établir ce qui suit. Des périodes difficiles ont incité les autochtones, les Boyoyvas, à pratiquer l'infanticide. La tribu est très dispersée mais elle n'utilise qu'un seul site funéraire, et c'est aussi le seul endroit où il est permis d'abandonner les enfants. Endicott a choisi de construire sa plate-forme à proximité pour profiter de la faune abondante. Il ne s'est jamais soucié de savoir pourquoi on y trouvait tant de prédateurs et charognards.

Les Boyoyvas ne visitent ce lieu d'horreur qu'en cas de nécessité. Ils ne comprennent pas pourquoi Endicott a voulu s'installer là. C'était certainement l'endroit le moins approprié de tout leur territoire. Ils ont préféré ignorer poliment ce choix répugnant. D'ailleurs, la chasse qu'il fait aux prédateurs améliore la sécurité de leur site funéraire.

Année après année, les enfants abandonnés (surtout des filles) ont été sauvés par une petite bande de goules. Elles ont joyeusement partagé leur nourriture écœurante et leurs habitudes obscènes avec eux. Dans ces conditions, la transformation en goule intervient rapidement. Vers 8 ou 9 ans, les ex-petites goules deviennent adultes et sont rejetées par la meute. Elles partent s'établir dans d'autres endroits de la région. Malgré leurs origines humaines, ces petites goules sont aussi vicieuses que leurs maîtres et bienfaiteurs. Rien ne les distingue de celles qui sont goules dès la naissance. L'étude de plusieurs spécimens permet de faire le lien entre âge et dégénérescence.

Pour les goules adultes, se référer au livre de règles.

PETITES GOULES, 3-6 ans

Caractéristique	*Jet*	*Moyenne*
FOR	3D6+6	16-17
CON	2D6+6	13
TAI	1D6	3-4
INT	2D6+6	13
POU	2D6+6	13
DEX	4D6	14
Déplacement 8	PV 8	

Bonus aux dommages moyen : 0.

Armes : Griffes 30 %, 1D4 ; Morsure 30 %, 1D3 + mâchoires verrouillées (1D4 par round jusqu'à réussite d'un jet FOR contre FOR).

Armure : Comme pour leurs aînées, les dommages des armes à feu et des projectiles sont réduits de moitié.

Sortilège : Aucun, elles sont trop jeunes pour apprendre la magie.

Compétences : Discrétion 80 %, Écouter 70 %, Creuser 75 %, Grimper 85 %, Sauter 75 %, Se Cacher 60 %, Sentir les Corps en Décomposition 65 %, Suivre une Piste 50 %.

Santé Mentale : Voir une petite goule et reconnaître son origine humaine fait perdre 1/1D6 points.



Le Vieux Bundari

Difficile de le rencontrer, encore plus difficile de le connaître, ses heures de bureau n'ont rien de standard. Les investigateurs finiront sans doute par respecter ses pouvoirs, mais ses motivations devraient rester obscures.

Le parcours des investigateurs dans la ville noire se poursuit sans problème. Une réussite d'Idée suggère que le guide veille d'abord à ne pas être suivi par d'autres que ceux qu'ils doivent rencontrer... Dieu sait qui.

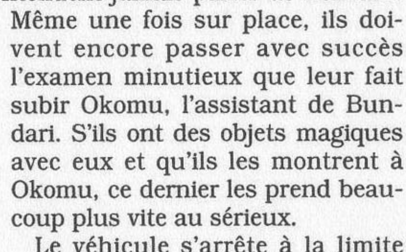
Les quartiers noirs de Nairobi sont pauvres, mais les habitants gardent l'espoir et sont souriants. La plupart des maisons sont composées d'une unique pièce. Les parois sont en boue séchée, les toits couverts d'herbes liées et de larges feuilles. De temps à autre, la maison plus vaste d'un quelconque entrepreneur offre un contraste frappant. La prospérité se juge surtout à l'imperméabilité du toit — les couvertures de bardeaux, de tuiles ou de parois de caisses doublées de feuilles de métal marquent un statut supérieur.

Les investigateurs franchissent la porte jaune et se retrouvent dans un petit hangar à côté d'un roadster Rolls Royce jaune en assez mauvais état. Leur guide leur ouvre la portière et leur fait signe de monter. Quelques minutes plus tard, la voiture cahote le long d'une piste poussiéreuse à l'extérieur de Nairobi, dispersant bicyclettes et attelages. Les investigateurs sont en route pour Boyovu, un petit village. C'est là que vit Bundari, un des magiciens tribaux les plus puissants et les plus respectés de toute l'Afrique Orientale.

Sans la recommandation de Kenyatta, il est peu probable que les investigateurs entendent jamais parler de Bundari.



Okomu



Même une fois sur place, ils doivent encore passer avec succès l'examen minutieux que leur fait subir Okomu, l'assistant de Bundari. S'ils ont des objets magiques avec eux et qu'ils les montrent à Okomu, ce dernier les prend beaucoup plus vite au sérieux.

Le véhicule s'arrête à la limite d'un cercle de huttes. Leur guide descend mais leur fait signe de rester à l'intérieur.

Il parle longuement avec Okomu, un jeune homme à l'aspect fragile, et semble plaider leur cause. Dans la voiture, il fait très chaud. Bien vite, les enfants du village s'agglutinent autour du véhicule et risquent un coup d'œil à l'intérieur. Leurs yeux ronds et brillants reflètent leur hésitation entre politesse et curiosité. Les gestes ou paroles des investigateurs ne soulèvent que fous rires et murmures.

Le guide les présente enfin à Okomu, longuement. Ce dernier parle un excellent anglais mais ses manières sont irritantes, franchement impolies. Il exige sans cesse plus de détails, veut connaître tous les motifs et les raisonnements qui se cachent derrière leurs affirmations. Chaque réponse lui arrache un sourire méprisant ou un ricanement. Un des visiteurs doit réussir un jet de Persuasion ou Baratin pour convaincre Okomu qu'ils sont dignes de parler avec le grand Bundari. Si la tentative échoue, les investigateurs doivent repartir et essayer de nouveau le lendemain.

Okomu se montre plus sympathique une fois convaincu de l'urgence de leur mission. Il connaît la Langue Sanglante et confirme que le culte est responsable du massacre de l'expédition Carlyle. Sa magie maléfique a fait venir des bêtes surnaturelles surgies des Autres Côtés. Elles ont beaucoup tué et emporté certaines de leurs victimes.

Les disparus ont été emmenés vers la Montagne du Vent Noir, un lieu maudit que tout le monde évite. Même les plus grands sortilèges sont impuissants face à cet endroit. Il est habité par un terrible dieu. Une fois par an, il libère le Vent Noir qui sème épidémies, famine et désastres dans son sillage.

Afin de satisfaire leur dieu, les membres du culte enlèvent et sacrifient des villageois. Il apparaît alors à ses fidèles dans toute sa puissance. Il est aussi grand que la montagne elle-même. Il n'a pas de visage ; un tentacule rouge sang pend là où devrait être sa tête. Des monstres de toutes formes le servent. La seule vision de ce dieu hideux peut rendre un homme fou.

La prêtresse de ce dieu se nomme M'Weru. Elle vit dans la montagne. C'est elle qui a prophétisé l'arrivée du fils du dieu, mi-homme mi-monstre, qui noiera bientôt ce pays dans le sang.

Okomu peut leur faire le plan d'une piste qui mène à la Montagne du Vent Noir, mais il leur conseille de ne pas s'y aventurer. Aucune protection n'est possible, explique-t-il. De vieilles histoires parlent d'un grand signe, l'Œil de Lumière et de Ténèbres, qui pourrait à jamais enchaîner ce dieu cruel à l'intérieur de sa montagne, mais nul ne sait ce que peut être ce symbole. Certains magiciens dotés de double vue prétendent que ce signe existait encore il y a quelques années, mais le dieu a manipulé des hommes pour qu'ils le détruisent. Si les investigateurs possèdent la moitié du symbole de pierre conservée par Nyiti d'El Wasta en Égypte (ou Jack Brady à Shanghai) et la montrent à Okomu, ce dernier s'enflamme. Bundari et lui doivent absolument l'étudier pour découvrir comment l'utiliser : ils ont chaque mois 5 % de chances de réussir (voir, page 195, le descriptif de l'Œil de Lumière et de Ténèbres).

Bundari est un très puissant magicien, explique Okomu, mais pour accroître sa puissance, il a dû se rapprocher des Autres Côtés. Il existe maintenant dans beaucoup d'autres réalités que la nôtre et se trouve pour toujours en transit. Okomu est celui qui le veille dans cette réalité, qui protège sa coquille, son corps. Bundari possède d'autres assistants (inimaginables) qui jouent le même rôle auprès des présences qu'il a ancrées dans les Autres Côtés. Les investigateurs doivent attendre patiemment que l'esprit de Bundari se rassemble dans cette réalité, ce qui peut prendre des heures. Ils doivent rester tout ce temps près de l'enveloppe vide de Bundari car, sinon, ce dernier pourrait ne pas réintégrer son corps avant des jours.

Vue de l'extérieur, la hutte de Bundari est une construction masaï typique, tout en courbes douces. Elle est plus grande que les autres habitations coniques de boue séchée du village et bâtie differemment. Elle aussi


Vieux Bundari

s'entoure d'une haute palissade avec portail. Une fois passé le rideau de l'entrée, les investigateurs se retrouvent dans un couloir qui fait tout le tour de la hutte avant de déboucher dans l'unique pièce centrale : la maison de l'escargot. Ce passage circulaire n'est pas éclairé, mais on distingue les fétiches, symboles, masques, etc. qui décorent les deux murs blanchis à la chaux. Nombre d'autres symboles, organisés en constellations mystérieuses, ornent la pièce centrale. Une première réussite d'Occultisme permet de reconnaître les protections gravées dans le toit et le sol de terre battue, une seconde les quelques symboles en rapport avec les Dieux Extérieurs. En face de la porte intérieure, un vieil homme est assis, parfaitement immobile, comme mort. De temps à autre, Okomu déplie une de ses jambes. Il la masse pour rétablir la circulation et la replace ensuite dans sa position initiale.

Les investigateurs vont devoir rester assis en face de Bundari pendant 1D6+6 heures avant qu'il commence à s'éveiller. Okomu leur propose des cacahuètes, du plantain cuit et du lait. Ils ne doivent pas parler, car cela provoquerait une incarnation "trop rapide" de Bundari.

Le corps du vieil homme frémit enfin et reprend les apparences de la vie. Bundari ouvre les yeux et observe chacun des visiteurs. En guise d'introduction, il mentionne peut-être un événement relatif à leur passé.

Utilisant Okomu comme traducteur, il leur dit : "Votre mission est dangereuse et les temps sont difficiles. Dois-je vous dire des choses plaisantes ou la vérité ? La Langue Sanglante devient arrogante. Dans toute la région, des gens disparaissent, emportés dans la Montagne pour les horribles sacrifices à venir. Les chefs sont rabaissés par des actes et pensées corrompus. Nombre d'entre nous doivent prier continuellement Ngai, le seigneur du Kere-Nyaga" — le Mont Kenya — "pour repousser ce mal".

"Si vous êtes courageux, vous pourrez sans doute accomplir de grandes choses. Vous devez vous dépêcher. Okomu pourra vous aider à prendre les dispositions nécessaires mais il ne peut pas faire ce que je peux : j'ai des présents pour vous."

Trois sorts de magie tribale

Chercher Ce Qui Est Perdu

Chaque Point de Magie dépensé augmente de 10 % les chances de trouver un objet perdu. Ce dernier doit être connu du sorcier et la portée du sort n'excède pas 90 mètres. Le sortilège se lance en une minute et dure dix minutes.

Parler Avec les Oiseaux/les Serpents

Ces deux sortilèges distincts se lancent de la même manière : le sacrifice de 2 Points de Magie permet au sorcier de discuter avec les oiseaux ou les serpents qu'il rencontre. Ce sort dure 1D6+6 minutes.

Sérénité

Ce sortilège insensibilise le bénéficiaire à toutes les douleurs, même les plus intenses, et ce pendant une heure. Il peut aussi être utilisé pour apaiser un dément : celui-ci retrouve son calme durant une heure. Son emploi coûte 3 Points de Magie.

À vous de décider si le destin veut que Bundari et Okomu accompagnent les investigateurs jusqu'à la Montagne du Vent Noir. Okomu recommande Sam Mariga comme un homme sûr. Johnstone Kenyatta accepterait cette mission si elle lui était proposée. Okomu (11 PV) ne se bat pas et n'utilise son corps que pour protéger Bundari. Ce dernier peut employer ses pouvoirs magiques quand il se trouve sur notre plan. La plupart du temps, il faut transporter son corps car son esprit vagabonde dans les Autres Côtés.

Si les investigateurs savent comment se servir de l'Œil de Lumière et de Ténèbres, le Vieux Bundari propose de les aider à trouver l'endroit propice à son installation.

LE VIEUX BUNDARI (noir), 80 ans,
Grand Magicien Tribal

FOR 3	CON 18	TAI 7	INT 13	POU 25
DEX 12	APP 14	ÉDU 3	SAN 50	PV 13

Bonus aux dommages : -1D6.

Armes : Aucune.

Sortilèges : Chercher Ce Qui Est Perdu, Exorcisme, Guérison, Invoquer le Pouvoir de Nyambe, Parler Avec les Oiseaux/les Serpents, Sérénité, Voyage vers l'Autre Côté. Tous les sortilèges de Bundari sont des sorts de magie tribale africaine, transmis secrètement de génération en génération. Ils ne seront en aucun cas enseignés aux investigateurs. S'ils gagnent la confiance de Bundari, celui-ci accepte peut-être de les aider directement. Ces sortilèges ne sont associés à aucune perte de Santé Mentale.

Compétences : Anglais 24 %, Discrétion 35 %, Écouter 75 %, Esquiver 60 %, Kikuyu 85 %, Marchandage 50 %, Médecine 40 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Occultisme 80 %, Persuasion 65 %, Prédire 90 %, Se Cacher 65 %, Suivre une Piste 50 %, Swahili 55 %, Trouver Objet Caché 75 %, Voir le Passé Comme Si c'Était le Présent 80 %.

Les cadeaux de Bundari

La tapette à mouches

Le manche en ébène est gravé de symboles kikuyus. Dans de nombreuses cultures africaines, la tapette à mouches est considérée comme un moyen de défense contre les esprits maléfiques, car ceux-ci prennent souvent la forme d'une mouche. Tous les sorciers africains incluent cet objet dans leur matériel rituel, comme le rappelle une réussite d'Occultisme ou d'Anthropologie. Cette tapette à mouches est dotée de deux pouvoirs spéciaux, mais Bundari explique seulement qu'elle permet de déceler le mal et d'y résister.

(1) Elle ajoute 6 Points de Magie à la capacité de défense du détenteur. Ces points ne peuvent pas être utilisés pour jeter des sorts ou vaincre le POU d'une autre créature. Les Points de Magie supplémentaires n'interviennent qu'au moment de l'attaque. Si le détenteur est tout de même vaincu, cette défense s'activera encore lors des prochaines attaques.

(2) On peut utiliser la tapette pour détecter un mal caché. Elle ajoute 25 % aux chances de succès du détenteur dans la compétence utilisée. Par exemple, si les investigateurs sont à la recherche de l'entrée secrète d'un temple du Mythe, ces 25 % s'ajoutent au score de Trouver Objet Caché du détenteur. Si ce dernier étudie un livre du Mythe, ces 25 % augmentent ses chances de le traduire

correctement. Les chances d'apprentissage ou de lancement d'un sortilège restent inchangées.

Le caméléon

Un étrange reptile est enfermé dans une petite cage en bois. C'est une chose verruqueuse gris marron, nantie de trois cornes frontales. "Voici mon ami, Celui Qui N'Est Pas Ce Qu'Il Paraît, vous pouvez l'appeler 'Celui' si vous préférez. Emmenez-le avec vous et nourrissez-le tous les jours de mouches. Il vous protégera une seule fois, mais pas contre la magie. Vous n'aurez qu'à ouvrir la cage et le libérer."

C'est merveilleux de voir comme les insectes de toutes sortes évitent le voisinage de "Celui", ce qui épargne aux investigateurs les incessantes piqûres de ces climats. En contrepartie, quelqu'un va devoir passer pas mal de temps dans la brousse pour capturer des mouches.

Sous sa forme normale, ce caméléon à trois cornes ne pèse que quelques livres et possède 2 Points de Vie. S'il est libéré quand de dangereux sectateurs attaquent les investigateurs, ce petit animal charmant se transforme en un monstre de TAI 64. Il engloutit tous ces ennemis comme de vulgaires mouches, avant de disparaître. Si les investigateurs ont oublié de le nourrir, "Celui" est si affamé qu'il essaie aussi de gober ses maîtres. Une fois qu'il a ingurgité trois de ces gros et gras investigateurs/mouches, il disparaît, rassasié, et retourne chez le vieux Bundari.

Bien nourri ou pas, "Celui" est visiblement mal à l'aise sur les pentes de la Montagne du Vent Noir. Plus le temps passe et plus il devient apathique. Le pouvoir de Nyarlathotep sape toute magie étrangère. À un moment crucial (surtout si les PJ lambinent exagérément ou comptent trop sur lui), il est brusquement rappelé à Boyovu et disparaît de la Montagne du Vent Noir.

CELUI QUI N'EST PAS CE QU'IL PARAÎT, caméléon affamé (forme géante)

FOR 70	CON 85	TAI 64	INT 3	POU 14
DEX 12	Déplacement 7		PV 75	

Bonus aux dommages : +7D6.

Armes : Coup de Langue Gluante* 75 %, 1D6 (portée 12 mètres, viscosité de la langue FOR 7D6) ; Piétiner Sans Y Prendre Garde, 7D6 (jet de Chance ou d'Esquiver pour l'éviter).

* *"Celui" compte surtout sur sa longue langue gluante et préhensile. Il lui faut un round de combat pour toucher sa cible et l'enrouler dans sa langue, occasionnant ainsi une perte de 1D6 PV. La victime peut essayer une fois de briser cette prise de FOR 7D6. Le round suivant, elle se retrouve dans l'estomac de "Celui" et meurt automatiquement. Chaque coup de langue prend donc deux rounds de combat.*

Armure : 8 points de cuir ; 2 points de langue.

Compétences : Repérer les Mouches Bipèdes 80 %.



La Montagne du Vent Noir

Cette montagne meurtrière domine la plaine désolée. Les horribles secrets de ses entrailles vont mettre les investigateurs à l'épreuve. Un rituel épouvantable se déroule sur ses flancs.

Si les investigateurs ont fait preuve de prudence et de méthode, ils possèdent bon nombre de renseignements et d'alliés. M'Weru ignore certainement leur présence et ils ont une chance d'empêcher la naissance de l'enfant du dieu. Cette partie de l'aventure leur demandera tout de même pas mal de discrétion s'ils ne veulent pas affronter la plus dévastatrice des fureurs.

Ndovu

Ndovu est un village kikuyu, à environ un jour au sud du site du massacre de l'expédition Carlyle, ce site se trouvant lui-même à une journée de la Montagne du Vent Noir. Sous le couvert des vallons et de la végétation d'Aberdare, le voyage dure de 4 à 7 jours depuis Nairobi. La route des plaines, par Thika, raccourcit le parcourt de moitié, mais elle est certainement surveillée par les sectateurs. Quel que soit l'itinéraire emprunté, aucune route, voie ferrée ou rivière ne mène à Ndovu, seulement des sentiers.

Le village est petit et ressemble à tous ceux que les investigateurs ont déjà rencontrés. Ici, les toits sont en général de meilleure facture, et les fossés et les ponts sont plus fréquents. L'altitude supérieure (à celle de Nairobi) et la proximité des hauts sommets apportent beaucoup de pluie.

Si les investigateurs ont embauché Sam Mariga ou tout autre guide valable, il engage les négociations pour eux, leur conseillant de ne rien révéler de leur véritable mission. Les habitants de Ndovu craignent la Langue Sanglante et ne voudront pas être mêlés à ce genre de quête. Si les investigateurs gardent leurs intentions secrètes, N'dovu peut leur servir de camp de base. Ils y apprendront peut-être quelques rumeurs locales (voir plus loin). La connaissance du kikuyu ou du swahili (ou l'utilisation d'un traducteur) est nécessaire.

Aucun habitant de la région ne veut s'approcher de la Montagne du Vent Noir, ni du site du massacre. Ce dernier, une étendue noire et désolée qui tranche avec la luxuriance verte de la forêt d'Aberdare, est appelé par tous la Terre Corrompue. Les villageois veulent bien indiquer la direction à prendre pour rejoindre ces deux endroits, mais déconseillent vivement de s'y rendre.

Les rumeurs locales

- Dans la région, plus d'une douzaine d'hommes, femmes et enfants ont disparu au cours des dernières semaines. Aucune recherche n'a véritablement été entreprise : personne ne doute du sort que le culte leur réserve.

- Les carcasses de deux éléphants tués récemment ont été découvertes hier à quelques heures du village (N'dovu signifie éléphant en swahili). Les investigateurs qui le désirent peuvent voir ces dépouilles. Les circonstances de leur mort n'ont rien de naturelles : aucun prédateur local ne peut mettre en pièce un éléphant. Les cadavres, boudés par les vautours et les chacals, ont gonflé de façon ahurissante et une substance vert pourpre commence à en suinter.

- Le grand magicien du village Swara a été maudit par la sorcière M'Weru ; il avait osé se moquer de ses pouvoirs. Maintenant chauve et aveugle, il balbutie comme un enfant. Le village Swara se trouve à une demi-journée de marche en direction du Mont Kenya. Sur place, il n'y a rien d'autre à voir que l'épave incohérente d'un magicien autrefois puissant.

La Terre Corrompue

Aberdare est une des rares forêts tropicales qui soit tempérée. Cèdres géants, camphriers, figuiers et oliviers d'Afrique Orientale y prolifèrent, remplacés plus haut par les bambous de montagnes. La végétation est abondante et les déplacements hors piste très lents. Brouillards, brumes et pluies sont fréquents et les flancs de la montagne humides et frais. Il faut sans cesse traverser des torrents. C'est la terre des antilopes des forêts, des sangliers géants, des élans, des léopards, des gypaètes (un oiseau de proie grand comme un aigle). Plus bas règnent le mamba vert (un serpent arboricole incroyablement agile et rapide) et les cobras et vipères heurtantes. (Le mamba noir dont la morsure est presque toujours mortelle préfère un climat plus sec.)

Des montagnes coiffées de neiges éternelles s'élèvent de chaque côté de la piste. L'air est pur et vivifiant. Un immense col en selle — la Passe de Neri-Nanyuki — sépare le Mont Kenya de la chaîne d'Aberdare. C'est en redescendant du côté nord que les investigateurs découvrent la Terre Corrompue.

C'était autrefois une splendide prairie d'une cinquantaine d'hectares. Tout est noir maintenant, comme si quelqu'un avait brûlé le sol avec un énorme fer rouge. Toutes les pistes animales contournent ce lieu. Les investigateurs doivent se tailler un chemin à travers des broussailles étrangement déformées pour atteindre enfin cette Terre Corrompue. Le sol est détrempé, presque marécageux. Rien ne pousse. Des odeurs pestilentielles planent sur l'endroit. Des réussites de Botanique, Géologie ou Zoologie certifient qu'aucun phénomène naturel ne pourrait ainsi affecter une terre. Une fouille du sol spongieux n'apporte rien de plus, si ce n'est un malaise croissant.

La caverne de M'Weru

La Montagne du Vent Noir

À un jour au nord de la Terre Corrompue, une montagne conique se dresse soudain au milieu de la plaine. La forêt s'est éclaircie et l'herbe a pris la relève dans la plaine qui s'élargit. Les premières pentes de la Montagne du Vent Noir sont pourtant couvertes d'une abondante végétation, sombre, sinistre : le dieu de la montagne contrôle ici la nature.

Cet épisode vient conclure les investigations kenyanes. La visite de la montagne devrait coïncider avec la naissance du rejeton de Nyarlathotep ou les préparatifs de celle-ci. Manipulez le calendrier pour permettre aux investigateurs d'assister à l'effroyable événement, mais ne soyez pas trop déçu s'ils préfèrent s'abstenir. Ils reviendront peut-être s'occuper du problème par la suite.

Si le vieux Bundari leur a bien prêté Celui Qui N'Est Pas Ce Qu'Il Paraît, organisez une ou deux escarmouches avec des patrouilles de sectateurs légèrement armés. Ils doivent avoir l'occasion de gaspiller la goinfrerie de "Celui" avant leur première rencontre avec les gardes de M'Weru.

Au-dessus de la forêt, l'érosion a dénudé cet ancien volcan de toutes ses cendres et scories. Les flancs rocheux sont très abrupts. Un étroit sentier escarpé permet de grimper assez haut. Quand il se termine, une réussite de Trouver Objet Caché situe l'entrée dissimulée d'une caverne. C'est là que vit M'Weru. En certaines occasions, elle se montre sur la corniche et s'adresse aux sectateurs.

La caverne de M'Weru

Ce conduit volcanique a été agrandi pour les besoins du culte. Les parois rouge crémeux sont constituées d'une roche qui reste assez tendre tant qu'elle n'a pas été exposée à l'air. Un investigateur muni d'une pioche pourrait s'y creuser un passage à raison de 10 m par jour.

La caverne renferme plusieurs éléments intéressants.

LA STATUE DE NYARLATHOTEP : Haute de quatre ou cinq mètres, elle représente Nyarlathotep — Langue Sanglante dans toute son obscénité. Un simple coup d'œil coûte 0/1D4 points de SAN.

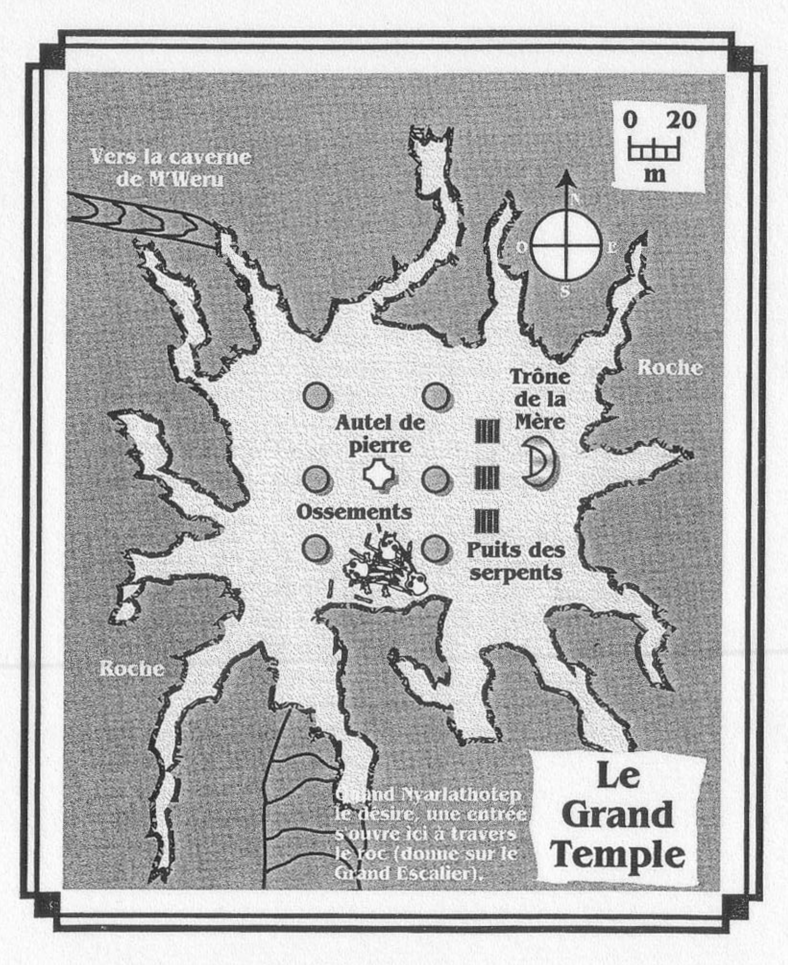
Un trône est taillé à l'avant du socle de la statue ; c'est depuis ce siège que M'Weru gouverne sa cour. Il y a 25 % de chances pour qu'elle soit présente, accompagnée d'une garde d'élite de dix sectateurs. En son absence, la caverne n'est occupée que par les prisonniers.

LE CHRONOMÈTRE DE MARINE : Un examen du trône et une réussite de Trouver Objet Caché permettent de repérer la petite boîte en bois dissimulée dessous. Elle renferme une simple horloge de navigation réglée sur l'heure GMT, soit un retard de trois heures par rapport au fuseau kenyan. Cette horloge de précision indiquera au Rejeton quand commencer et achever le rituel du Grand Portail.

LE PANNEAU SECRET : Derrière la statue, un panneau secret donne sur une rampe de près de 6 mètres de large. Ce tunnel incliné monte vers le sommet de la montagne et le Grand Temple secret de Nyarlathotep. Des recherches couronnées par une réussite de Trouver Objet Caché signalent la présence d'une série de motifs étrangement réguliers. Une réussite de Chance ou d'Archéologie permet alors de découvrir le mécanisme d'ouverture.

TROIS MONTICULES : Ce sont des amoncellements d'os et de cadavres en décomposition : les vestiges des derniers sacrifices. L'odeur envahit toute la caverne. M'Weru n'est pas vraiment une femme d'intérieur.

LA CELLULE : Si les investigateurs viennent ici avant la naissance du Rejeton de Nyarlathotep, une cinquantaine de prisonniers se languissent dans cette solide cage — hommes, femmes et enfants des tribus environnantes et probablement un missionnaire ou deux. Après la naissance, il ne reste plus que 1D10 prisonniers. Cette cage de fer (FOR 70) est solidement cadenassée. Les clés sont suspendues au mur à une douzaine de mètres de là.



Le Grand Temple de Nyarlathotep

Le tunnel sinue continuellement vers le haut. La lumière vacillante d'une torche éclaire le chemin ici et là. Les parois sont dépourvues de dessins ou d'inscriptions. De temps en temps, la roche, fendue, dévoile des fissures étroites et profondes. En d'autres endroits, des effondrements obligent les investigateurs à escalader des remblais abrupts. (M'Weru franchit tous ces obstacles confortablement installée dans son palanquin.) La montée jusqu'au Grand Temple représente une demi-heure de marche soutenue. Les investigateurs y pénètrent par un panneau semblable à celui de la caverne de M'Weru.

Il existe une deuxième entrée à ce Grand Temple, ouverte uniquement pour les rites les plus importants de la Langue Sanglante. Lors de telles cérémonies, un énorme escalier apparaît magiquement, déployé par Nyarlathotep lui-même. Il s'élève vers le sommet de la montagne et cette deuxième entrée. Vue sous l'angle propice, cette immense collection de marches ressemble à une pyramide à niveaux de plusieurs centaines de mètres de haut.

Le Grand Temple est une étrange caverne irrégulière et cancéreuse ; des projections bulbeuses ou tentaculaires modèlent la roche sans raison apparente. La pierre est plus sombre, plus sinistre que dans la caverne de M'Weru. Favorisés par le faible éclairage, les investigateurs peuvent facilement se cacher derrière les colonnes ou dans les tunnels latéraux. Quand la frénésie des rituels est à son comble, les sectateurs n'ont aucune chance de les remarquer. La moitié du temps, le Grand Temple est désert, si on excepte Hypatia et la faune des puits. Sinon, M'Weru et ses gardes sont là. Si elle est absente à l'arrivée des investigateurs, il y a 25 % de chances par heure pour qu'elle surgisse sans s'annoncer, accompagnée, comme toujours, de ses gardes.

LE PLAFOND : Couvert de lichens, il irradie une faible lueur brunâtre.

LES COLONNES : Six énormes colonnes soutiennent le plafond du temple : des tentacules gonflés et couverts de ventouses. Taillées dans la pierre, chacune d'elles se contorsionne en fait comme un pseudopode vivant. Le mouvement est si lent qu'il n'est perceptible que sur réussite d'Idée. Une telle découverte coûte automatiquement 1D3 points de SAN. Des anneaux de fer sont encastrés dans ces colonnes. Les victimes sacrificielles sont y attachées pendant les cérémonies, lentement soulevées suivant des rythmes démentiels inconnus de l'homme.

LES PAROIS ET LE SOL : Toutes ces surfaces sont taillées dans l'étrange pierre du lieu. Elles sont couvertes de symboles et gravures barbares qui ne rappellent aucune culture connue.

L'AUTEL DE PIERRE : C'est un gros roc irrégulier (approximativement 1 x 1 x 2 m) aux reflets bleuâtres. Une réussite de Géologie établit son origine extraterrestre. Il absorbe les Points de Magie des victimes sacrifiées sur lui jusqu'à un maximum de 400 points. Pour l'instant, il contient environ 300 Points de Magie. En touchant l'autel, on peut puiser dans cette réserve pour lancer des sorts. Quand on le touche, il semble animé d'une vie répugnante. Chaque contact ou utilisation coûte 0/1D2 points de SAN.

Si les investigateurs parviennent à briser l'autel, chaque fragment peut être utilisé de la même manière, la réserve

de Points de Magie obtenue étant proportionnelle au volume de pierre (comptez 1 PM pour l'équivalent de 10 kg). Le bloc résiste avec une FOR de 200 ; le mettre en pièces représente donc pas mal de travail. La recharge en Points de Magie implique le sacrifice de nouvelles victimes.

Les malheureuses victimes qui servent à recharger l'autel se dissolvent partiellement en mourant et le bloc se met alors à luire. Voir la chair fondue couler le long des os coûte 0/1D6 points de SAN par victime.

LES PUITS SACRIFICIELS : Ce sont trois cubes de trois mètres de côté. Ils symbolisent pour le culte l'union du naturel et du surnaturel, un mélange impur que seuls les plus grands dieux peuvent réaliser et qui célèbre donc l'omnipotence de Nyarlathotep. C'est la mort qui attend au fond, une morte affreuse qui coûte 1/1D8 points de SAN aux témoins.

Le puits à serpents contient 13 cobras, 13 mambas et 13 vipères heurtantes. Tous ces reptiles étincelants sont lovés sur eux-mêmes ou tressés en amas grouillants. De temps à autre, l'un d'eux grimpe le long des parois du puits mais retombe avant d'arriver en haut. Lorsqu'un humain approche, tous les serpents se tournent vers lui et leurs têtes oscillent à l'unisson de haut en bas.

Le puits à rats contient 169 gros rats noirs, un nuage d'yeux rougeoyants et d'incisives luisantes. Un abominable concert de cris aigus salue ceux qui s'approchent. Sur un échec de Chance, un rat surgit hors du puits pour mordre une jambe trop proche (Morsure 45 %, 1D2-1 points de dommages).

Le puits des fourmis contient 666 dorylines géantes de 15 cm de long. Lorsque quelqu'un s'approche, un grand bruissement de mandibules se fait entendre. Les fourmis commencent à s'organiser en masses hideuses et finissent par former de véritables pyramides vivantes dans leur effort insensé pour atteindre leur proie.

LE TAS D'OS : Le personnel de M'Weru n'a toujours pas trouvé le temps de déblayer les derniers sacrifices. Une réussite de Biologie ou d'Histoire Naturelle permet d'identifier les squelettes d'1D20+10 victimes.

LE TRÔNE DE LA MÈRE : Ce qui était autrefois Hypatia Masters gît maintenant sur une estrade. Une série de marches semi-circulaires permet de l'atteindre. Son magnifique visage est toujours reconnaissable, mais son corps n'est plus qu'une masse amorphe et pulsante de chair jaunâtre. Cet énorme ventre gonflé renferme le Rejeton de Nyarlathotep. On peut voir deux yeux sinistres briller à travers la peau membraneuse. Au-dessus, la tête d'Hypatia balbutie sans cesse dans un anglais enfantin. Elle parle de ses amies d'école, de la photographie, de sa transformation en épouse d'un dieu. Cette vision coûte 1D3/1D20 points de SAN.

Son état dépend du moment où arrivent les investigateurs. Avant la naissance, l'attaquer revient à attaquer le Rejeton de Nyarlathotep ; voir, page 133, cette monstruosité pour de plus amples détails.

Les rites ordinaires de la Langue Sanglante

Les cérémonies ont lieu dans la plaine, en face de la caverne de M'Weru. Ce sont des rites de mort — les mutilations artistiques et les sacrifices trouvent leur récompense dans l'arrivée de Nyarlathotep. Assister à ces rites peut entraîner des jets de SAN désastreux, mais les investigateurs peuvent se cacher en toute sécurité dans les nombreux buissons et fossés alentour.

Nyarlathotep apparaît toujours sous la forme de l'effroyable Langue Sanglante (perte de 1D10/1D100 points de SAN). La cacophonie assourdissante des tambours, pipeaux et flûtes annoncent son arrivée imminente. Il est fréquemment accompagné d'une horde d'Horreurs Chasseresses, de Shantaks et de Vampires de Feu qui planent et l'entourent comme une auréole. Des centaines de sectateurs ont bravé les risques du voyage pour venir vénérer leur dieu et se joindre à la frénésie.

Ces cérémonies ont lieu chaque mois. Ne mettez en scène un rite de mort que si le rite de naissance pose un problème de calendrier (ou n'est pas souhaitable pour d'autres raisons).

Le Rite de Naissance

C'est celui que les investigateurs ne devraient pas manquer, un rituel extraordinaire, peut-être le plus important jamais dédié à Nyarlathotep depuis la naissance de l'homme. C'est un grand moment pour tous les méchants de l'histoire. Essayez d'y mettre autant de suspens que possible et forcez les investigateurs à participer en les faisant changer de position au fil des événements. N'hésitez pas à faire des jets de dés bidon : des sectateurs enragés passent près du groupe ; des Shantaks piquent brusquement vers de nouvelles victimes ; des buissons voisins offrent une meilleure protection, des fourmis commencent à grimper sur les investigateurs ; les occasions ne manquent pas. Il n'y a en fait aucune menace réelle ; les investigateurs n'ont pratiquement aucune chance d'être repérés.

Peu après la tombée de la nuit, M'Weru sort de sa caverne pour haranguer la foule, peut-être 10.000 personnes, peut-être beaucoup plus. Tous ces hommes et femmes viennent d'Afrique Orientale mais aussi d'Europe, du Moyen-Orient, d'Asie. On peut reconnaître des Soudanais, des Arabes, des Boschimans, des Indiens, des Européens et pas mal de Malais. Beaucoup arrivent ici après un périple de plusieurs semaines. Les investigateurs peuvent sans difficulté se faire passer pour des sectateurs et approcher en toute impunité (à moins que M'Weru n'ait été prévenue de leur présence par Tandoor Singh).

M'Weru annonce en swahili : "Cette nuit est celle de notre grandeur ; notre Seigneur nous confie le fruit de sa semence ! Cette nuit, le terrible Enfant vient raffermir notre foi par la terreur ! Nyar shthan, Nyar gashanna ! Nyar shthan, Nyar gashanna !" Sa voix résonne sur les pentes de la montage et vient couvrir la plaine.

M'Weru répète son incantation encore et encore, et la foule reprend ses paroles. Les tambours font écho au rythme des mots et, bientôt, tous les sectateurs se balancent à l'unisson. "Nyar shthan, Nyar gashanna ! Nyar shthan, Nyar gashanna !"

La frénésie gagne et les sectateurs jettent leurs vêtements. Si les investigateurs se sont mêlés à la foule, il ne leur reste plus qu'à en faire autant. Le ciel étoilé est peu à peu assombri par des nuages venus de nulle part. La foudre frappe, et frappe encore, toujours plus près du sommet de la montagne. Le bruit du tonnerre est de plus en plus fort et un vent se lève, glacial, perçant. Le sommet de la montagne se met à fumer.

"Nyar shthan, Nyar gashanna !" Les sectateurs nus saisissent des prisonniers au hasard et les massacrent de façon abominable ; le sang de plusieurs dizaines de femmes, d'hommes et d'enfants rougit la plaine. Après une heure entière de cette folie meurtrière, un immense éclair surgit des nuages accumulés et frappe le sommet de la montagne. Le rugissement du tonnerre est monstrueux. Il annihile un instant toute pensée et chaque PJ perd 1 point de SAN.

Là où l'éclair a frappé, la fumée se condense, se solidifie. Peu à peu, le Dieu de la Langue Sanglante prend forme et le spectacle coûte 1D10/1D100 points de SAN à chaque investigateur. "Il chevauche la montagne comme il chevauche l'univers", hurle M'Weru. "Nyar shthan, Nyar gashanna !"

D'un geste de son bras hideux, immense, Nyarlathotep fait apparaître un vaste escalier qui relie la plaine au Grand

Temple. Sur ces marches, M'Weru prend la tête d'une longue procession de sectateurs. Tous doivent passer sous les jambes démesurées de Nyarlathotep. Le dieu insatiable ramasse au hasard des poignées d'adeptes qu'il examine avec soin. Ceux qui lui plaisent sont broyés et les autres jetés au sol. Si les investigateurs suivent le mouvement, ils ont tous 5 % de chances d'être cueillis par le dieu. L'aventure est finie pour ceux qui sont écrasés et les rejetés perdent 3D6 Points de Vie.

Mieux vaut attendre. Une fois tous les sectateurs passés, Nyarlathotep miroite un instant et disparaît : le Vent Noir souffle maintenant sur la région. Les investigateurs ne peuvent pas le voir, mais la mort et la destruction ravagent cette nuit tout le pays.

Les investigateurs peuvent maintenant gravir sans risque le grand escalier jusqu'au temple. L'heure est trop électrique, le grand événement trop proche. Nul ne les remarque, même s'ils sont habillés. S'ils vont nus, personne ne doute qu'ils sont bien des fidèles.

La montée jusqu'au temple est éreintante, que ce soit par l'escalier ou le tunnel. Les sectateurs mettent une bonne heure pour se rassembler dans le temple ou s'en approcher autant que la bousculade le permet. L'escalier n'a pas de rampe et un imprudent se laisse parfois pousser jusqu'à la chute. Il tournoie dans l'air comme un jouet. Personne ne se soucie de ses hurlements ni de la mort certaine qui l'attend. Tous sont hypnotisés par les gémissements et les nébuleux mirages magiques qui, à l'intérieur du temple, saluent la naissance imminente de l'enfant du Dieu Noir.

Dans l'heure qui suit, quelques 200 captifs sont décapités, mutilés et mis en pièces sur l'autel de pierre, ou jetés dans les trois horribles puits sacrificiels, ou dévorés vifs par des hordes de sectateurs enragés. Hommes, femmes, enfants et bébés sont massacrés sans distinction. Réclamez des jets de Santé Mentale en rapport avec la scène, une scène que vous allongerez ou raccourcirez selon les besoins.

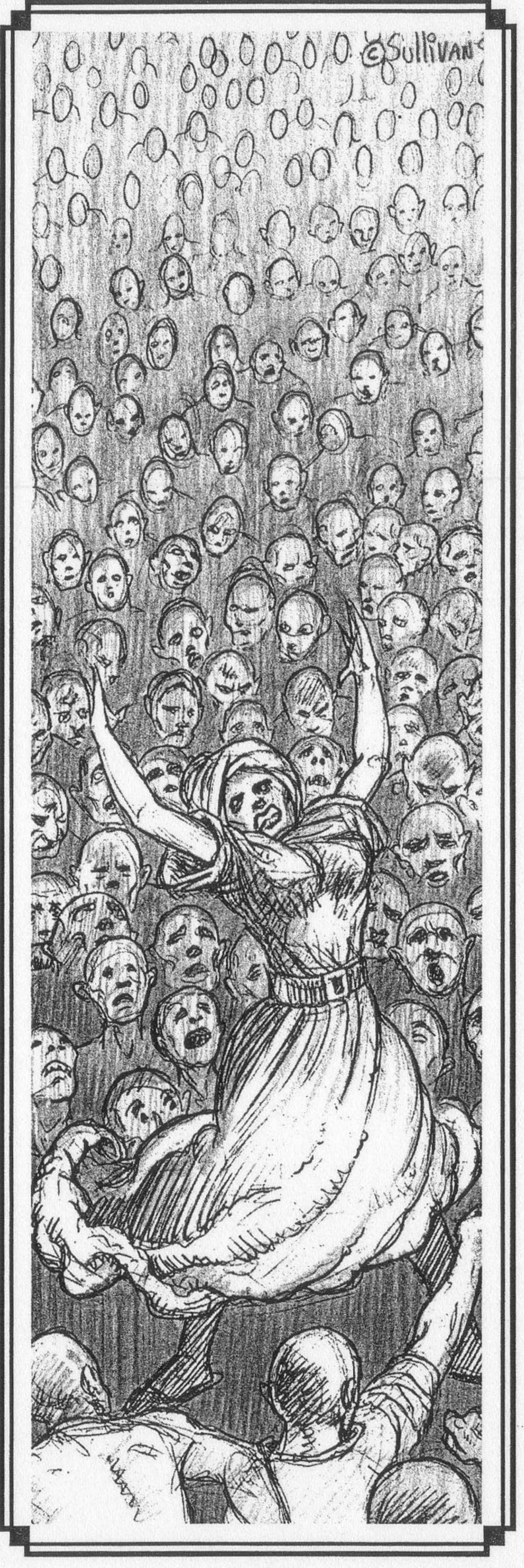
M'Weru reste près de l'autel de pierre sans participer à l'orgie de meurtres. Elle finit par lever les bras et ses gardes réclament en hurlant l'attention de la foule. Un silence glacial s'abat sur l'assistance. Une dernière fois, M'Weru crie "Nyar shthan, Nyar gashanna !" Sous le regard fixe des sectateurs, les horribles yeux jaunes tapis dans le ventre dilaté d'Hypatia commencent à luire. Un cri d'agonie émerge de la gorge de la malheureuse et sa tête explose enfin.

Les débris d'os et de chair voltigent dans tout le temple, éclaboussant les sectateurs qui s'empressent de saisir ces reliques sacrées. Sous leurs yeux exorbités, la membrane du ventre semble se fissurer. Elle finit par se rompre et une substance visqueuse se répand jusqu'en bas de l'estrade. Le Rejeton de Nyarlathotep se dresse alors dans toute son horreur. Il rampe vers M'Weru et ses tentacules se tendent vers un sectateur quelconque. Il se nourrit pour la première fois. Ce spectacle fait perdre 1D6/1D20 points de SAN aux investigateurs.

Les sectateurs hurlent de joie devant cette scène attendrissante. Spontanément, ils entonnent des hymnes vengeurs, promettant mort et destruction à tout ce qui vit. Ils dansent et donnent libre cours à leur obscénité naturelle jusqu'à que tous soient épuisés et s'endorment. Le tambour résonne et le Vent Noir mugit à travers le pays. Sur des centaines de kilomètres, des cyclones écrasent les villages, des tremblements de terre détruisent ponts et constructions, des tempêtes de feu dévorent les forêts et le mal détruit l'innocence.

(Cela n'inquiète guère le gouvernement colonial. La nouvelle de ces désastres met des jours, des semaines parfois, pour atteindre la capitale et aucun lien n'est établi entre les différentes catastrophes. Elles sont seulement considérées comme "regrettables" et plusieurs bals de charité sont organisés en faveur des villageois touchés.)

Les investigateurs continuent peut-être d'observer le Rejeton de Nyarlathotep. Après un temps, il se met à



Rassemblement de la Langue Sanglante

Contrôler les Animaux

M'Weru connaît les sortilèges de la magie tribale africaine qui permettent de Contrôler une Colonne de Fourmis Dorylines, Contrôler un Mamba Vert, Contrôler un Léopard, Contrôler un Atèle (singe araignée) et Contrôler un Rat. Ils fonctionnent de la même manière que les sortilèges de contrôle décrits dans le livre de règles, mais il n'existe aucun sort d'invocation correspondant. À l'exception de Contrôler une Colonne de Fourmis Dorylines, les autres sorts ne fonctionnent que sur une seule créature à la fois. D'autres sortilèges, spécifiques à d'autres animaux, ont certainement été développés par les sorciers africains. Les guérisseurs amérindiens et autres chamans emploient certainement des sortilèges semblables.

La créature contrôlée doit être capable d'accomplir et d'appréhender ce qu'on lui demande. Un raton-laveur ne peut pas "voler jusqu'à Mexico" et une tarentule qui devrait "tuer Jonathan Kingsley" serait bien incapable d'identifier ce Mr. Kingsley. Par contre, "attaquer tous les humains présents dans cette salle" est à la portée de n'importe quelle créature.

En règle générale, les animaux Contrôlés sont susceptibles de commettre toutes sortes d'erreurs et constituent une source remarquable de confusion.

miroiter ; sa taille diminue et il devient une réplique parfaite d'Hypatia Masters. M'Weru étreint et embrasse cet avatar du Rejeton et la paire disparaît en direction de la caverne. La montagne se met à gronder et on chasse les simples sectateurs. Le grand escalier disparaît et la bouche du temple se ferme. À partir de ce moment-là, le Rejeton réside en permanence dans le Temple ou dans la caverne de M'Weru. Il doit se préparer à la cérémonie d'ouverture du portail qui aura lieu le 14 janvier 1926.

Épilogue

Laissez les investigateurs survivants rentrer tranquillement à Nairobi. Ils peuvent essayer d'intéresser les autorités à leur histoire, mais qui pourrait les croire ? Personne ne doute qu'ils ont connu l'enfer, mais il est bien évident qu'ils sont en plein délire. Un séjour à l'hôpital devrait leur faire le plus grand bien. Johnstone Kenyatta et le Vieux Bundari les croient mais ils ne sont pas en mesure de convaincre les autorités coloniales. Ils peuvent quand même prendre certaines précautions et, s'il le faut, les aider à s'enfuir du Kenya.

Les agents du mal dans la montagne

M'Weru

À la différence de la plupart des sorciers de cette campagne, M'Weru dispose d'une réserve presque inépuisable de Points de Magie dont elle se servirait avec joie pour massacrer les investigateurs. Belle et assoiffée de sang, elle terrorise tous ceux qui connaissent ses pouvoirs et nourrit donc un orgueil démesuré.


M'Weru

Pendant son séjour à New York, elle a évalué le monde moderne et trouvé les humains puérils, stupides et faibles. Normalement, elle ne perd donc pas son temps en négociations avec des intrus. Capturée, elle essaye pourtant d'attendrir les investigateurs, allant même jusqu'à prétendre être une victime du culte. Sa puissance est à son comble dans le Grand Temple de Nyarlathotep où elle peut utiliser les Points de Magie de l'autel. Elle et Nitocris se partageront-elles pacifiquement l'Afrique ? Si elles s'affrontent, il faudra des investigateurs bien audacieux pour oser se mêler à leur conflit.

M'WERU (noire), 26 ans,
Grande Prêtresse de la Langue Sanglante

FOR 10	CON 20	TAI 10	INT 17	POU 19
DEX 16	APP 18	ÉDU 15	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Dague 50 %, 1D4 ; Pranga 30 %, 1D6+2.

Sortilèges du Mythe : Appeler Cthugha, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Chthonien, Contacter un Habitant des Sables, Contacter Yig, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Domination, Enchanter un Sifflet, Envoyer des Rêves, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Invoquer/Contrôler Byakhee, Invoquer/Contrôler Horreur Chasseresse, Mains de Colubra, Poigne de Nyogtha, Poing de Yog-Sothoth, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth.

Sortilèges tribaux africains : Contrôler un Léopard, Contrôler un Mamba Vert, Contrôler un Rat, Contrôler une Araignée Sauteuse, Contrôler une Colonne de Fourmis Dorylines et d'autres, à votre discrétion.

Compétences : Anglais 55 %, Baratin 60 %, Bluff 90 %, Discrétion 95 %, Exciter les Foules 95 %, Kikuyu 90 %, Luo 58 %, Marchandage 80 %, Masaï 54 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Nandi 58 %, Occultisme 50 %, Persuasion 70 %, Se Cacher 70 %, Swahili 95 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Les gardes du corps de M'Weru

Cette dame, ô combien fascinante, est toujours accompagnée de dix sectateurs musculeux, armés jusqu'aux dents. C'est un groupe de choc et leurs caractéristiques reflètent la chose. Mais c'est comme ça que M'Weru les aime.

DIX GARDES DU CORPS, 22 ans,
de vrais fidèles, tous

FOR 18	CON 18	TAI 16	INT 8	POU 13
DEX 17	APP 10	ÉDU 1	SAN 0	PV 17

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes* : Bâton de Combat 85 %, 1D10 + bd ; Javelot 75 %, 1D10+1D3 ; Pranga 90 %, 1D6+2 + bd.

* *Chaque garde du corps porte un pranga et un bâton de combat. Soixante javelots sont dissimulés dans la caverne de M'Weru et dans le Grand Temple.*

Compétences : Anglais 1 %, Discrétion 55 %, Écouter 50 %, Grimper 85 %, Nager 50 %, Sauter 60 %, Se Cacher 65 %, Suivre une Piste 75 %, Swahili 30 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Le Rejeton de Nyarlathotep (ses trois formes)

Le Rejeton de Nyarlathotep ne semble correspondre à aucun genre, masculin, féminin ou neutre. Après sa naissance, il peut changer de sexe à volonté.

AVANT LA NAISSANCE : Avant sa sortie du ventre-cocon (qui fut autrefois Hypatia Masters), le Rejeton n'est pas sans défense. Il peut invoquer Nyarlathotep pour combattre ses adversaires, ce que le dieu fera sans retenue aucune. Si cela paraît nécessaire, Nyarlathotep transporte la mère et le fils dans une autre dimension et les ramène pour la naissance.



Hypatia Masters

Dans son ventre-cocon, le Rejeton possède déjà 25 Points de Vie. S'il ne les perd pas tous dès la première attaque, Nyarlathotep est invoqué et tous les dégâts qui lui ont été infligés guérissent instantanément. Si Hypatia est tuée sans qu'il le soit, il y a 50 % de chances pour qu'il finisse par mourir de cette perte.

FILS DE SON PÈRE : Après sa naissance, le Rejeton a deux aspects : la forme monstrueuse décrite ici et la réplique parfaite d'Hypatia Masters. Tombé non loin de l'arbre, ce monstre est une sorte de grosse pyramide rampante avec, au sommet, deux yeux ovales et jaunes. Un long tentacule pourpre, bien sûr, se contorsionne sous ces yeux et cinq gueules baveuses, débordant de crocs, sont placées au hasard sur son ventre. Son cuir orange et flamboyant est taché de décolorations malsaines. Une collection d'appendices d'une vingtaine de centimètres de long jaillissent en tous sens du corps, tous terminés par une griffe. Le Rejeton laisse derrière lui une traînée de vomissures orangées. Il est aussi légèrement radioactif.

S'il est tué sous cette forme monstrueuse, sa disparition est définitive.

Le Rejeton porte autant d'attaques que la situation le permet. Il ne peut pas modifier l'agencement de son corps. S'il utilise la Charge, c'est son unique attaque au cours de ce round, mais il peut renverser et écraser plusieurs investigateurs en même temps. Les adversaires qui réussissent un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance résistent à l'impact ; ils peuvent combiner leur FOR pour ce faire. Après une Charge, le Rejeton se saisit de ses victimes avec ses griffes et son tentacule.

Il est possible de se libérer de l'emprise du tentacule par une réussite de FOR contre FOR ; si le Rejeton exécute une autre attaque dans le même round, la FOR du tentacule n'est que de 20.

Seul l'œil droit du Rejeton peut projeter un Rayon d'Énergie. Celui-ci ressemble à un jet de liquide car son énergie rosâtre et obscène dégouline et s'évapore sur la cible.

LE REJETON DE NYARLATHOTEP (orange), forme monstrueuse

FOR 40	CON 25	TAI 44	INT 43	POU 50
DEX 10	Déplacement 7			PV 35

Bonus aux dommages : +4D6.

Armes : Charge 90 %, 4D6 + irradiation ; Griffes 85 % (x 7), 4D6 (1D4 griffes peuvent attaquer une même victime le même round) ; Mâchoires 100 % au contact (x 5), 1D20 par round ; Rayon d'Énergie 50 %, 1D10 (portée 10 mètres) ; Tentacule Pourpre 80 %, 1D10 + capture et transport vers une mâchoire.

Sortilèges : Contacter Nyarlathotep (spécial, coûte 1 Point de Magie).

Compétences : Écouter 30 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Perte de SAN : Voir le Rejeton sous sa forme monstrueuse coûte 1D6/1D20 points.

FILS DE SA MÈRE : Après sa naissance, le Rejeton peut choisir entre deux apparences, celle d'Hypatia Masters ou celle du monstre hideux décrit auparavant. Il passe de l'une à l'autre en quelques minutes, pendant lesquelles il frémit et frissonne sans pouvoir bouger. Sous sa forme Hypatia Masters, le Rejeton possède quelques-unes des compétences de celle-ci sans toutefois bénéficier de ses souvenirs. C'est cette forme qu'il adopte pour son apprentissage magique auprès de M'Weru. Le 14 janvier 1926, il conduit la cérémonie d'ouverture du portail. Il fait ensuite son entrée dans le monde, au grand détriment de celui-ci. S'il est tué sous son apparence humaine, il reprend sa forme monstrueuse. Par contre, si le monstre est tué, sa mort est définitive. La fureur de Nyarlathotep poursuivra les responsables... et les rattrapera sans doute.

LE REJETON DE NYARLATHOTEP (blanche), 30 ans, une Hypatia Masters encore plus belle qui ne vieillira jamais

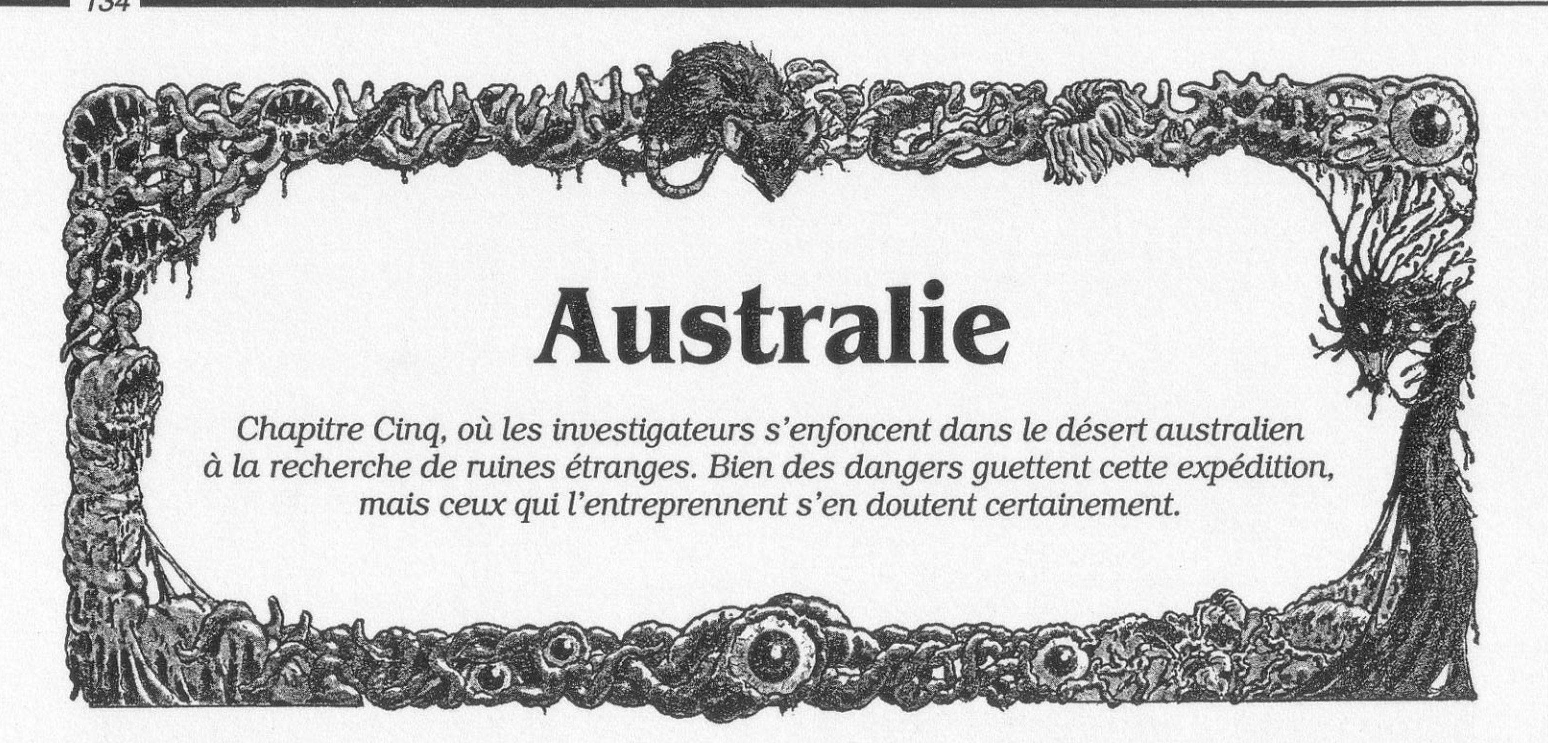
FOR 9	CON 19	TAI 10	INT 43	POU 50
DEX 15	APP 20	SAN 0	PV 15	

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Fleuret Aiguisé 65 %, 1D6.

Sortilèges : A vous de les choisir en tenant compte du temps écoulé. Après sa naissance, le Rejeton acquiert un nouveau sortilège tous les mois (le premier mois excepté).

Compétences : Anglais 70 %, Bibliothèque 50 %, Conduire Automobile 65 %, Droit 35 %, Français 55 %, Hiéroglyphes Égyptiens 15 %, Histoire 30 %, Italien 30 %, Latin 35 %, Marchandage 35 %, Monter à Cheval 60 %, Nager 70 %, Photographie 65 %, Swahili 30 %, Tennis 55 %.



Australie

Chapitre Cinq, où les investigateurs s'enfoncent dans le désert australien à la recherche de ruines étranges. Bien des dangers guettent cette expédition, mais ceux qui l'entreprennent s'en doutent certainement.

"L'inconcevable antiquité de ce monstrueux désert m'oppressait plus que de coutume et je ne pouvais m'empêcher de songer à mes rêves fous, aux légendes effroyables qui leur servaient de base, aux craintes que les pierres gravées inspiraient aux indigènes et aux mineurs."
— H.P. Lovecraft, "Dans l'Abîme du Temps"

Si les investigateurs ont fait leur travail, divers indices les entraînent sur une piste qui passe par Port Hedland et Cuncudgerie avant de s'enfoncer dans l'intérieur désertique de l'Australie Occidentale. L'Australie n'est pas une étape obligatoire de la campagne ; les plans de Nyarlathotep peuvent être défaits au Kenya ou sur l'Île du Dragon Gris, près de Shanghai. Mais les investigateurs ne peuvent compléter ce qu'ils savent de l'expédition Carlyle, ni se libérer de la menace Huston, sans venir à bout des activités cultistes dans le Grand Désert de Sable.

Si les investigateurs choisissent de se rendre en Australie après l'épisode new-yorkais ou après s'être aventurés à Shanghai, ils ont certainement rencontré le Pr. Cowles et examiné les quatre plaques photographiques envoyées par l'exécuteur testamentaire des MacWhirr. Cet homme, Robert B.F. Mackenzie, apparaît dans le récit de Lovecraft "Dans l'Abîme du Temps". Impliqué dans les fouilles, il habite alors à Pilbarra et a une cinquantaine d'années. Dans notre campagne, il a dix ans de moins et vit à Port Hedland ; c'est là qu'il a connu Arthur et Emma MacWhirr et gagné leur amitié.

Ne laissez pas Mackenzie mourir. Quels que soient les résultats obtenus par les investigateurs en 1925, il doit écrire à Nathaniel Wingate Peaslee en 1934 après avoir lu les articles de ce dernier dans la *Revue de la Société Américaine de Psychologie*. (Peaslee y décrit des pierres similaires à celles reproduites sur les plaques photographiques.) Mackenzie se rendra finalement sur place en 1932, y trouvera bien des pierres dressées semblables et les photographiera. Tout ceci, et bien plus, est raconté dans la nouvelle "Dans l'Abîme du Temps".

Même si les personnages n'ont jamais vu les épreuves photographiques d'Arthur MacWhirr, ils peuvent atteindre la Cité de la Grande Race en suivant d'autres pistes.

Quelques suggestions

Avant de faire jouer cette aventure, ne pas manquez de lire ou relire "Dans l'Abîme du Temps", la nouvelle de Lovecraft qui a inspiré ce scénario.

Un ou deux personnages non-joueurs pourraient accompagner les investigateurs pendant tout ou partie de cette aventure. Ils peuvent même être assignés à des joueurs et devenir, éventuellement, des investigateurs à part entière si l'équipe se trouve amputée par des décès ou des "retraites". Les caractéristiques d'Anthony et Ewa Cowles sont données page 32 ; celles de David Dodge, peut-être le meilleur choix, apparaissent page 138.

L'Australie

L'Australie des années 20 est un pays moderne, bâti sur une terre immémoriale. Les distances et les temps de voyage sont à l'échelle d'un continent.

C'est un dominion indépendant à l'intérieur du Commonwealth. Organisé comme une fédération, il ne connaîtra pas de système fiscal central fonctionnel avant 1942. Il n'existe même pas une norme unique pour l'écartement des rails de chemin de fer ; il n'y a pas si longtemps, les différentes colonies n'étaient reliées que par la mer.

Le continent australien, en particulier les deux tiers occidentaux, est un plateau très ancien et stable. Ses paysages abrasés par l'érosion sont émaillés çà et là par des rocs qui peuvent atteindre la taille d'une petite montagne.

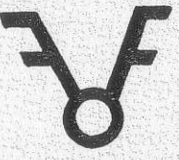
Presque toute la population de cette vaste terre se concentre dans les bandes fertiles qui bordent les côtes est, sud-est et sud-ouest. La plus grande partie du continent est constituée d'étendues semi-arides ou désertiques où une population indigène très clairsemée continue de vivre comme elle a toujours vécu. La côte nord est arrosée par la mousson et connaît un climat tropical. Sur l'essentiel du continent, la température peut dépasser les 40° le jour et descendre au-dessous de zéro la nuit.

Ces trente dernières années, la découverte de champs aurifères dans l'ouest (Pilbarra, Kimberly, Coolgardie) a entraîné l'exploitation de certaines parties de l'intérieur. Les éleveurs en ont exploré bien d'autres à la recherche de nouveaux pâturages et marchés. De vastes régions de

Les pistes du chapitre

AJ n°	*Indice ou piste*	*Source*	*Mène à*
–	photos de ruines antiques	Cowles (U. de M.)	Robert B.F. Mackenzie
23	résumé de conférence	Cowles (U. de M.)	Culte de la Chauve-Souris des Sables, les ruines, etc.
–	rencontre	Cowles (U. de M.)	David Dodge et MacWhirr
36	journal de MacWhirr	Cowles ou Dodge	alerte sur les attaques près de la Cité
–	la carte dans le sanctuaire	Pyramide Inclinée	Désert de l'Australie Occidentale
–	rencontre	Brady à Shanghai	Dr Huston & désert australien
–	comptes de l'année 1925	Cie Randolph	Mortimer Wycroft, Fondation Penhew, Ho Fong
–	idole de bois	Cie Randolph	Fondation Penhew
–	factures de l'artefact	Ho Fong à Shanghai	Cie Randolph
–	appareil étrange	Cie Randolph	échange d'esprit avec un Yithien
–	rumeurs	pub à Cuncudgerie	Huston, Cité de la grande Race
–	caisse d'emballage	Fondation Penhew	Cie Randolph
–	factures	Singh (Mombasa)	Cie Randolph et Mortimer Wycroft
30	journal de Shakti	maison de Gezira M.	Cie Randolph
–	Intelligences Merveilleuses	chez Wycroft	traite de la Cité de la Grande Race
–	aveux des assaillants	désert Koori	renseignements sur Huston
–	Dieux de la Réalité	manuscrit Huston	Île du Dragon Gris, Montagne du Vent Noir, etc.

Le culte de la Chauve-Souris des Sables



Le Dr Huston a réorganisé le culte de la Chauve-Souris des Sables selon une ligne multiraciale. Cet avatar de Nyarlathotep a toujours terrorisé les Kooris, même quand son culte était quasiment éteint. Huston lui a apporté de nouvelles énergies et connaissances et dirigé sa résurrection.

La Chauve-Souris des Sables est une horreur sortie du Temps du Rêve, un ennemi du dieu de la nature Serpent Arc-en-Ciel. On dit qu'elle surgit telle une tempête de sable d'une grande caverne des cieux. Les Gadudjaras, dont la caverne originelle abrite une part de la Cité de la Grande Race, appellent cette forme noire l'Aile Affamée. Plus à l'est, les Bindubis la connaissent comme le Mangeur de Visage.

Huston recrute généralement ses sectateurs dans les bas-fonds de Sydney ou de Melbourne. En s'appuyant sur les premiers travaux du psychologue Thorndike, il a conçu un test de personnalité que ses assistants imposent à chaque recrue. Il dirige aussi une petite tribu de Kooris. Ceux-ci patrouillent dans les abords de la Cité de la Grande Race et attaquent parfois les intrus. Ils vont aussi capturer d'innocents frères de race, pour les sacrifices du culte, jusque sur les terres aurifères de Pilbarra loin à l'ouest. Plusieurs centaines de sectateurs de la Chauve-Souris des Sables infestent maintenant l'Australie.

Dans les villes, l'arme rituelle du culte est un gourdin d'eucalyptus poli, hérissé de clous acérés. Les sectateurs kooris du Grand Désert de Sable tuent avec des gourdins hérissés d'épines ou de dents et de griffes de chauves-souris.

Huston, un mégalomane, est le seul prêtre du culte. Il s'est adjoint des acolytes qui connaissent chacun quelques sortilèges. Ce sont eux qui se chargent du tri psychologique des recrues potentielles. Dans le cas de ces acolytes, ajoutez 1D6 points de POU et 1D6 d'INT au sectateur moyen, ainsi que 20 % supplémentaires dans les compétences Gourdin du Culte et Psychologie. Ils reçoivent aussi 1D6 sortilèges choisis dans cette liste : Contacter Nyarlathotep (sous son avatar Chauve-Souris), Enchanter, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer une Horreur Chasseresse et Signe de Voor. Normalement, on trouve 1D3 acolytes à Sydney et à Melbourne, et 1 à Perth, Port Hedland et Darwin.

Le sectateur moyen donné ci-dessous correspond au recrutement dans les bas-fonds. Les kooris tribaux sont caractérisés plus tard dans le chapitre "Le Grand Désert de Sable".

SECTATEUR TYPE DE LA CHAUVE-SOURIS (blanc)

FOR 14	CON 12	TAI 10	INT 8	POU 10
DEX 13	APP 8	ÉDU 1	SAN 0	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 ; Gourdin du Culte 25 %, 1D10 ; Lutte 40 %, dommages spéciaux ; Revolver cal. 45 50 %, 1D10+2.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 11 %, Sauter 45 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

l'Australie centrale et occidentale, au-dessus du Tropique du Cancer en particulier, resteront pourtant très mal connues jusqu'à la Deuxième Guerre Mondiale.

L'installation des Blancs le long des côtes s'est traduite par l'extermination des aborigènes qui y vivaient et l'on ne sait pas grand-chose de ces tribus. Depuis le voyage exploratoire de Cook, la population indigène a été réduite à quelques 170 000 individus, la moitié de ce qu'elle était. Même s'il y a eu quelques importations de main-d'œuvre asiatique, les strictes lois d'exclusions de 1901 ont ensuite limité l'immigration des non-Blancs à presque zéro.

L'Australie des années 20 est un pays fruste. Érudits et autres intellectuels y sont rares. Les légendes colportées à travers le pays peuvent apprendre beaucoup aux investigateurs, de même que les histoires plus triviales qu'on raconte dans les pubs, des pubs où il s'ingurgite des quantités étonnantes de bière blonde ou brune.

Laissez-vous guider par votre bon sens et les habitudes légales anglo-saxonnes pour légiférer en Australie. Fusils et armes de poing ne sont pas censés être utilisés, ou même simplement arborés, dans les zones habitées sans bonnes raisons. Les autorités australiennes ignorent complètement l'existence d'un culte pratiquant des sacrifices humains sur leur territoire. Si on leur apporte des preuves, elles réagiront promptement dans la mesure de leurs moyens.

ABOS, ABORIGÈNES ET KOORIS : Dans les années 1990, la population indigène de l'Australie en est venue à préférer le terme "Kooris" (pour se désigner elle-même) à celui "d'aborigènes" jugé par trop chargé de connotations racistes. Le terme aborigène néglige aussi toute appartenance ethnique pour ne souligner que l'aspect primitif. Koori est donc devenu l'équivalent australien de Maori pour la Nouvelle-Zélande.

Ce terme est relativement abusif puisqu'il s'agit en fait du nom d'une tribu de l'Australie orientale, mais il est malgré tout de plus en plus utilisé comme étiquette neutre.

Le terme "abo", une abréviation d'aborigène, est maintenant ressenti par la plupart des Australiens comme méprisant et impoli, comme un équivalent du mot "nigger" [nègre] tel qu'il est généralement compris dans la sphère linguistique anglo-saxonne.

Dans l'Australie des années 20, la situation est bien sûr différente. Entre Blancs, des mots comme nègre, macaque ou pire, sont couramment utilisés dans la conversation. "Natif" est parfois employé et les termes "aborigène" ou "abo" trahissent plutôt une éducation supérieure.

Dans ce recueil, les indigènes australiens sont appelés "Kooris" quand c'est le narrateur qui s'exprime et généralement "Abos" quand un Australien de la période est cité.

LE PAYS : L'Australie est le plus sec, le plus plat et le plus petit des continents. Grand comme les États-Unis et quatorze fois la France (7 700 000 km²), il ne compte que six millions d'habitants en 1925 (les colonies américaines en comptaient déjà moitié autant à l'indépendance).

"L'Outback", la brousse, occupe les trois quarts du territoire. Ce terme désigne les étendues herbeuses ou broussailleuses qui s'étendent presque à l'infini à l'extérieur des zones colonisées. À l'est, la cordillère montagneuse de la Great Dividing Range court depuis le nord du Queensland jusqu'à l'Île de Tasmanie. Au nord, la jungle couvre le flanc est de ces montagnes. Plus au sud, à l'ouest de Sydney, le climat devient plus tempéré et les forêts d'eucalyptus remplacent la jungle. Encore plus au sud, la neige blanchit souvent les sommets des Alpes Australiennes. Un grand nombre de rivières descendent les pentes orientales de cette cordillère et irriguent la bande côtière fertile.

Sur le flanc ouest, les cours d'eau tombent dans l'infinité des plaines et se perdent dans le désert ou les lacs salés. Au pied même des montagnes, la terre est encore cultivable mais plus à l'ouest, on s'enfonce dans un intérieur de plus en plus sec et désertique. C'est ici que sont établis les

grands "stations", les grands élevages de bœufs et de moutons. Le bétail doit souvent s'abreuver à des puits actionnés par des éoliennes, dont la profondeur varie de 15 à 1 500 mètres.

Au-delà de ces "stations" s'étend le cœur aride de l'Australie (le Centre) où errent une bonne part des Kooris survivants. Cet "Outback" constitue un paysage inquiétant et coloré, un mélange de sable rouge, de plaines caillouteuses, d'étendues rocheuses et de brousses.

LE CLIMAT : Le climat du nord de l'Australie est assez semblable à celui de l'Inde ou du Soudan, avec des pluies qui tombent essentiellement à l'époque de la mousson. Au sud, les États de Victoria et de la Nouvelle Galles du Sud font plutôt penser à la Californie ou au Midi de la France. Les saisons sont en opposition de phase par rapport à celles de l'hémisphère nord : l'été dure de décembre à février, l'automne de mars à mai, l'hiver de juin à août et le printemps de septembre à novembre.

LIGNES EXTÉRIEURES : Aucune ligne aérienne ne dessert l'Australie dans les années 20. La première traversée de l'Océan Pacifique par les airs a lieu en 1928. La première ligne directe Australie-Royaume-Uni entre en service en 1936. C'est par mer qu'il faut rejoindre ce continent.

L'Australie est reliée à l'Angleterre par poste aérienne dès 1934 et aux U.S.A. dès 1937. Depuis l'Europe ou l'Amérique, la poste de surface suppose un délai de six semaines à trois mois. L'Australie est reliée par télégraphe au reste du monde à partir des années 1870.

COMMUNICATIONS INTÉRIEURES : Le courrier est transporté par moyens terrestres. Le premier service aérien entre les principales villes n'apparaît que dans les années 30. Les téléphones sont rares dans les zones rurales. En revanche, le télégraphe couvre tout le pays et un service de bélinographe relie Sydney et Melbourne dès 1929. Les années 20 voient arriver la radio et diverses stations commerciales émettent à partir de 1923. Pour les communautés isolées, ce nouveau système de communication est un véritable miracle.

Dans "l'Outback", les nouvelles circulent encore à la vitesse des voyageurs. Le télégraphe traverse l'Australie du Nord, créant ainsi une artère de communication. Mais les télégrammes relayés jusqu'à une station, de même que les lettres et les colis, attendent ensuite que leurs destinataires passent les chercher.

LE TRAIN : Dans les années 20, les voyages inter-États se font normalement par voie de chemin de fer. Les lignes serpentent le long des bordures côtières et desservent principalement le sud-est plus peuplé. La dernière grande ligne est achevée en 1917 et relie Perth aux États de l'est. Mais toutes les lignes annexes n'ont pas été achevées. Il n'est pas possible de rejoindre Brisbane à partir de Cairns jusqu'en 1924 et, depuis le sud, le Territoire du Nord reste inaccessible jusqu'en 29. Le trajet Melbourne-Sydney dure 17 heures 1/2 et Brisbane-Sydney 23 heures. Le plus gros problème du chemin de fer réside certainement dans les changements de standards. Les voies, construites initialement par différents gouvernements, ne respectent pas toutes le même écartement. Chaque réseau ne peut être emprunté que par les voitures et locomotives conçues pour lui et les voyageurs doivent changer de convoi aux frontières inter-États.

LES VAPEURS : Ils constituent l'alternative au chemin de fer. Des lois protectionnistes interdisent le transport de passagers entre les différentes capitales australiennes aux vapeurs étrangers. Il existe donc tout un éventail de compagnies locales. Les vapeurs jettent l'ancre dans les villes côtières de moindre importance et des chaloupes embarquent et débarquent alors les passagers. Darwin et Port Hedland ne sont reliés au reste de l'Australie que par la mer.

L'AUTOMOBILE : Les Australiens adorent l'automobile. À la fin des années 20, un demi-million de voitures sont immatriculées.

Les routes sont mauvaises. Les voies rurales, en particulier, sont dépourvues de tout pavage, un enfer d'ornières et de nids-de-poule. Crevaisons et casses sont fréquentes et les stations services inexistantes. La situation s'améliore progressivement pendant la décennie sous l'impulsion du Bureau Routier, mais la compétence Mécanique reste une nécessité pour quiconque envisage un voyage un peu long.

L'essence coûte deux shillings le gallon (env. 4,5 litres) et une voiture neuve au moins 200 £, avec une moyenne aux alentours de 300 £. Des lignes d'autocars complètent le réseau de chemin de fer. Ces puissants véhicules peuvent couvrir 250 km par jour et tractent généralement des remorques à essieu unique, chargées de sacs postaux et bagages.

Les routes conçues pour l'automobile sont rares en dehors des zones urbaines. La route de Darwin à Alice Springs (la grand-route du Territoire du Nord) n'est rien de plus qu'une piste rudimentaire. S'ils choisissent de voyager en automobile, les investigateurs devront s'équiper de sérieuses réserves d'eau, nourriture, matériel de camping, pièces de rechange, treuils, câbles, cordes, crics, scies, haches, pneus de rechange, traverses et leviers (pour désembourber leur véhicule), colle et rustines et, enfin, d'une bonne quantité de petits barils d'essence.

LES VOYAGES AÉRIENS : L'Australie des années 20 s'intéresse beaucoup à l'aviation et s'enthousiasme pour chaque nouveau record. En 1922, une trentaine de compagnies vendent du transport aérien. Des lignes régulières fonctionnent au centre du Queensland et dans le nord-ouest. Adélaïde et Sydney sont reliées par une ligne régulière à partir de 1925 et, petit à petit, d'autres lignes se mettent en place (Perth-Adélaïde en 1929, par exemple). Des investigateurs pressés peuvent affréter un appareil pour n'importe quelle destination.

NOTE AUX VOYAGEURS : Chaque capitale d'État est équipée d'un réseau de transport public. Des tramways arpentent toutes les grandes villes. Ils sont généralement pourvus de moteurs électriques même si le système funiculaire est parfois utilisé. Toutes ces villes possèdent aussi un service de taxis. On trouve en outre des ferries, à Sydney par exemple, où ces transbordeurs relient les deux côtés de la rade. On peut encore voir partout des voitures à cheval, en particulier pour les livraisons de pain, bière, lait, glace, etc. Elles resteront en service jusque dans les années 30. Entre autres avantages, le cheval est mieux adapté au porte à porte et il est capable d'apprendre sa route, ce qui économise du travail au livreur.

En pleine nature, les chevaux restent bien utiles tant qu'on peut les alimenter en herbe et en eau. Les chameaux sont moins exigeants et on en a importé beaucoup (avec leurs chameliers afghans). Un chameau couvre un peu moins de cinq kilomètres par heure.

Cinq Villes

Perth

Si vos investigateurs viennent faire un tour ici, laissez-les visiter tranquillement. La ville ne recèle strictement aucune piste, mais ils peuvent y trouver des passages vers Darwin,

7 mars — Jock Kuburaga prétend que des Abos nous suivent. Bien étrange, si c'est vrai. Ces primitifs ont appris à craindre les fusils, et le goût prononcé de notre guide pour leur usage. Pour ce que j'en sais, ils ont plutôt l'habitude de déguerpir dès que l'homme blanc arrive.

21 mars — Nous sommes à peu près aussi loin de Joanna Spring que du Puits Séparation, à l'est d'une terrible ligne de lacs desséchés. La chaleur est abominable. Nous n'espérons plus beaucoup : on ne trouvera rien dans ce désert et certainement pas d'affleurement de quartz ! Les indications de L. sont systématiquement erronées. Ses compétences en cartographie relèvent du charlatanisme.

Aujourd'hui, nous avons repéré plusieurs oiseaux gigantesques qui planaient mollement loin au-dessus de nous. Que font-ils là et où peuvent-ils se rendre ?

22 mars — Aujourd'hui vers midi, nous avons retrouvé Jock partiellement enterré dans une ravine. Son corps était raboté et couvert de centaines de petites piqûres, comme s'il était passé à la sableuse. Nous l'avons inhumé, bien sûr. Ses conseils nous manqueront, de même que ses compétences de chamelier.

23 mars — Nous avons découvert ce qui semble bien être les ruines d'une antique cité surgissant des dunes mouvantes ! Je pense avoir réussi plusieurs bonnes photographies de cette stupéfiante trouvaille, même si six seulement de mes plaques ont survécu à la chaleur. Si l'on se fie à l'érosion apparente, ces blocs et ces colonnes auraient plus de 10 000 ans ! Incroyable !

24 mars — Quatre chameaux ont été tués dans l'attaque de la nuit dernière. J'ai vu au moins deux Abos et l'obscurité en cachait certainement d'autres. Je suis sûr d'en avoir touché un. C'est la fin de notre expédition ; il nous faut rentrer à Cuncudgerie et signaler cet accrochage.

La nuit ne cachait pas que des hommes. J'ai vu des formes bien trop grandes pendant l'attaque. Le cadavre de Vieux Sam le chameau le prouve bien. Sa dépouille est rabotée et transpercée — comment décrire la chose ? — comme celle du pauvre Jock. L'attaque n'a pas duré plus de deux minutes et je ne peux pas croire que des mains humaines ont pu infliger autant de blessures en si peu de temps. Mais qu'est-ce que cela pouvait être ?

Aide de Jeu n° 36

Sydney ou Port Hedland. Cowles leur a peut-être signalé à Perth le Dr E.M. Boyle pour ses connaissances des traditions et artefacts kooris. Lovecraft mentionne Boyle en passant "Dans l'Abîme du Temps".

Sydney

Les investigateurs s'arrêtent peut-être à Sydney avant de se rendre en Australie Occidentale. Cowles vit à Sydney, et c'est dans le bureau de son bungalow qu'est rangé le journal de MacWhirr, l'homme qui a découvert la Cité de la Grande Race en 1921 (Voir l'*Aide de Jeu n° 36*, ci-contre).

Cowles a laissé sa maison au Professeur David Dodge, un de ses collègues de l'Université de Sydney. C'est un célibataire qui arrive à la fin de ses cours pour cette année et qui prendrait bien des vacances ailleurs. Une lettre de Cowles prévient toute suspicion de sa part. Il ouvre de grands yeux si on lui parle de la découverte dans le Grand Désert de Sable, Cowles ne lui ayant encore rien dit (car il craint que l'impétueux Dodge n'aille jouer l'explorateur solitaire avant que lui-même ait pu trouver le financement pour une expédition respectable). Dodge essaiera d'accompagner les investigateurs à la Cité si l'opportunité se présente (n'oubliez pas que l'équipe devra inclure une personne compétente en Navigation si elle veut atteindre la cité enfouie). Il ne craint pas de manquer la prochaine rentrée universitaire ; avec une telle découverte, sa carrière sera assurée et il pourra choisir une chaire dans n'importe quelle université ou presque.



David Dodge

Dodge pourrait être recruté en tant que Personnage Joueur. Il a grandi en Australie Occidentale et connaît bien le pays et ses habitants. Il est blond et mesure 1,80 m pour 80 kg. C'est un homme ouvert et optimiste, aux avant-bras couverts de taches de rousseur.

DR DAVID DODGE, 34 ans, professeur d'archéologie (non-titulaire)

FOR 16	CON 17	TAI 17	INT 17	POU 11
DEX 13	APP 12	ÉDU 18	SAN 70	PV 17

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Boomerang de Guerre 40 %, 1D8 ; Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 60 %, dommages spéciaux ; Revolver cal. 45 60 %, 1D10+2.

Compétences : Anglais 90 %, Anthropologie 40 %, Arabe 30 %, Archéologie 65 %, Baratin 45 %, Bibliothèque 50 %, Conduire Automobile 40 %, Connaissance de l'Outback 70 %, Connaissance des Kooris 50 %, Crédit 20 %, Discrétion 30 %, Esquiver 55 %, Écouter 60 %, Grec 20 %, Grimper 35 %, Histoire 25 %, Lancer 25 %, Marchandage 40 %, Navigation 45 %, Pidgin 10 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 20 %, Sauter 40 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Aide de Jeu n° 36. C'est un carnet de 10 x 15 cm. L'année 1921 est imprimée sur sa couverture marron de tissu collé. Chaque page est séparée en deux journées ; des lignes horizontales viennent guider l'écriture. Ce petit livret est bourré de notes. L'écriture, précise malgré les bavures régulières de l'encre, est celle de MacWhirr.

Utilité de ce document : Suggère que le culte de la Chauve-Souris des Sables est à l'origine des attaques contre l'expédition MacWhirr et que les agresseurs disposaient d'une assistance surnaturelle.

Autres visites à Sydney

Sydney, une florissante métropole moderne, offre diverses facilités de recherche aux investigateurs en mal d'informations. Vous pouvez planter dans ce décor n'importe quel établissement nécessaire à l'aventure, hôpital, asile, armurerie, laboratoire, etc. Voici quatre institutions de savoir de cette ville.

L'AUSTRALIA MUSEUM : Sur College et Williams Streets. Parmi les pièces kooris figure une représentation d'une grande entité dotée d'ailes de chauve-souris et d'un œil rouge trilobé. Sur une réussite de Mythe de Cthulhu, un investigateur se souvient que Nyarlathotep adopte parfois cette forme, appelée Celui Qui Hante les Ténèbres ou Vol-la-Lumière, en particulier sur Yuggoth (en ce qui concerne notre système solaire).

La collection polynésienne compte aussi trois antiques blocs de pierre étrangement gravés. Si les investigateurs ont déjà eu l'occasion de voir des artefacts de R'lyeh ou d'une cité des Profonds, une réussite d'Idée établit un lien avec ces blocs. D'après la présentation du musée, ils ont pour origine supposée une cité engloutie où dormirait un dieu, une idée commune à toute la Polynésie.

LA STATE LIBRARY : Shakespeare Place. Un Baratin réussi ou une lettre d'introduction des professeurs Dodge ou Cowles permet aux investigateurs d'accéder aux documents les plus anciens de cette bibliothèque. Une réussite de Bibliothèque montre que des chants appartenant aux plus anciennes traditions de l'Australie mentionnent une cité sous les sables du Grand Désert d'Australie Occidentale, une cité bâtie par des dieux qui furent, par la suite, vaincus par le vent.

LA NATIONAL ART GALLERY : Shakespeare Place. Dans la galerie koori, une peinture sur écorce représente un homme agonisant au corps noir et boursouflé. Des silhouettes tenant des gourdins dentelés l'encerclent. Le conservateur indique que cette pièce représente un sacrifice rituel dans un culte d'adorateurs de la chauve-souris. Il croit la pièce très ancienne, même s'il est impossible de dater précisément son antiquité.

L'UNIVERSITÉ DE SYDNEY : George Street. Une fois précisé le centre d'intérêt des investigateurs, ceux-ci se voient diriger vers les Professeurs Anthony Cowles ou David Dodge. S'ils ne connaissent pas encore Dodge, ils apprennent maintenant son existence et son adresse. A vous de décider si Dodge a pris connaissance du journal MacWhirr.

Darwin

Les investigateurs ne devraient normalement se rendre à Darwin que s'ils arrivent de Shanghai. Le repaire de Huston dans le désert est presque trois fois plus éloigné de Darwin qu'il ne l'est de Port Hedland ou Cuncudgerie. S'ils se décident d'abord pour Port Hedland, déménagez-y la plupart des éléments susceptibles d'être découverts à Darwin, en particulier Toddy Randolph et sa compagnie maritime.

Située sur une étroite péninsule, Darwin n'est qu'une agglomération de quelques milliers d'habitants. C'est pourtant la plus grande ville à des milliers de kilomètres à la ronde dans ce vide australien bien représenté par le Territoire du Nord. La proximité du Sud-est asiatique et une ruée vers l'or remontant à un demi-siècle lui donnent une diversité raciale rare en Australie. Si vous le désirez, vous pouvez vous amuser à dépeindre cette respectable communauté anglo-saxonne comme une étouffante ville champignon des tropiques avec bagarres, aventures louches et argent facile.

Surtout avec une telle mise en scène, les investigateurs ne s'étonneront pas de l'abondance de rumeurs rencontrée à Darwin. Les informations qui suivent peuvent leur être confiées indifféremment par des agents qui ne manquent pas (agents de police, commerçants, tenanciers de bar, gardiens de bestiaux, matelots, etc.). Les pubs étant nombreux, la chasse aux rumeurs peut être entièrement menée à bien au Bertram's Outback Inn. Dans ce temple de la bière, chaque nouvelle rumeur leur coûte une livre australienne (une livre anglaise à peu de chose près) en tournée générale. Si cela pose un problème de liquidités, chacun des éléments suivants n'est obtenu qu'après réussite d'un jet de Baratin, Crédit, Écouter ou Persuasion.

- Certains Kooris du Grand Désert de Sable adorent un dieu chauve-souris passablement inquiétant. Des cadavres ont été retrouvés par des caravaniers et des gardiens de troupeaux. Les victimes étaient infectées et couvertes de centaines de piqûres minuscules.

- Le patron d'une caravane de chameaux aurait vu de ses yeux le dieu chauve-souris et l'aurait décrit comme la pire chose qu'il ait jamais rencontrée. Malheureusement, il est en train d'accomplir son circuit régulier et ne sera pas de retour avant des mois.

- Un cinglé blanc serait à la tête du culte mais les railleurs considèrent que "blanc" signifie simplement "métis".

- Un nouveau conte koori circule selon lequel le Grand Désert de Sable abriterait une fabuleuse cité. Buddaï, un grand vieillard qui dort la tête dans son bras replié, ronfle sous cette cité. Un jour, il se lèvera pour dévorer le monde. Ce conte est attribué à un Koori, Johnny Bigbush, qui travaille pour la Compagnie Maritime Randolph à Darwin.

La Compagnie Maritime Randolph

Ce petit bâtiment se trouve dans les environs, du côté des quais. Le propriétaire, Toddy Randolph, est une brute obèse qui ne se départ de sa mauvaise humeur qu'en compagnie de ses pairs ivrognes. L'entrepôt contient diverses marchandises, de la contrebande pour une part. Une dénonciation aux douanes exposerait Randolph à une amende ou à une peine de prison suivant la nature du stock illégal au moment de la perquisition. Randolph dort dans son entrepôt sur une couchette moisie, juste à côté de son bureau à cylindre.

Interrogé à propos de Johnny Bigbush, Randolph répond que le Koori était un faiseur d'histoires et qu'il l'a viré il y a des semaines de cela. Il pense qu'il est rentré dans son clan, près de la rivière Daly à peut-être 150 km au sud. Il ne sait rien de plus sur son employé ou les légendes kooris.

Pendant que les investigateurs discutent avec lui, ils remarquent, sur une réussite de Trouver Objet Caché, une caisse adressée à la Fondation Penhew à Londres et marquée du symbole du culte de la Chauve-Souris. Elle se trouve au sommet d'un empilement instable au bord du débarcadère. S'ils savent ce qui se cache derrière la Fondation Penhew, l'un d'eux peut discrètement (réussite de DEX x 3) la bousculer et l'envoyer s'éclater dans la vase en contrebas. S'ils ignorent tout de la Fondation



Toddy Randolph

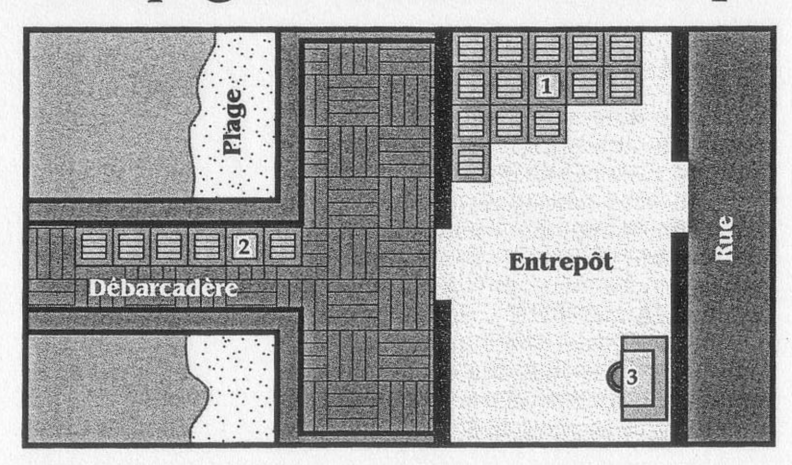
Penhew, une réussite de POU x 3 se traduit par un faux mouvement qui a les mêmes résultats.

En bas, le bois d'emballage n'a pas résisté au choc et le contenu de la caisse est visible de tous : une idole de bois haute d'environ un mètre. De facture koori, elle est couverte de lignes géométriques blanches et représente une créature humanoïde glabre, si ce n'est d'étranges moustaches épaisses comme des tentacules. Bras et jambes se terminent par des sortes de nageoires. Les yeux sont ronds, avec des facettes irrégulières qui leur confèrent une expression cruelle. C'est une excellente représentation de Cthulhu si l'on considère que l'artiste n'a pu faire poser le dieu.

Randolph, bien sûr, maudit les maladroits et les chasse de sa propriété.

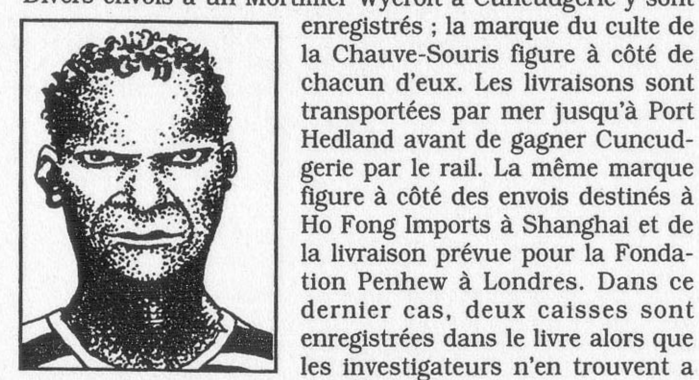
S'ils décident de revenir plus tard pour chercher des indices, ils constatent que Toddy Randolph et l'ouvrier qui lui reste, Billy Burraglong, sont attablés dans un pub plus bas dans la rue ; apparemment, ils en ont pour des heures. Une réussite de Mécanique vient à bout de la serrure à moins que les investigateurs ne forcent la porte (FOR 10).

Compagnie Maritime Randolph



1 : Machine yithienne, 6D10 mn pour trouver la caisse, jet de Mécanique à 1/2 pour mise en marche.
2 : Statue de Cthulhu, POU x 3 ou DEX x 3.
3 : Bureau verrouillé (comptabilité), FOR x 5.

Le seul élément intéressant est rangé dans le bureau à cylindre de Randolph dûment fermé à clé (FOR 5). C'est le livre de compte de l'année 1925, le seul livre de l'entrepôt. Divers envois à un Mortimer Wycroft à Cuncudgerie y sont enregistrés ; la marque du culte de la Chauve-Souris figure à côté de chacun d'eux. Les livraisons sont transportées par mer jusqu'à Port Hedland avant de gagner Cuncudgerie par le rail. La même marque figure à côté des envois destinés à Ho Fong Imports à Shanghai et de la livraison prévue pour la Fondation Penhew à Londres. Dans ce dernier cas, deux caisses sont enregistrées dans le livre alors que les investigateurs n'en trouvent a priori qu'une.



Billy Burraglong

La marque dans le livre de compte indique les expéditions réalisées pour le compte du culte, qui sont payées double tarif. Randolph avait toutes les raisons de s'énerver quand la caisse est tombée.

Il faut 6D10 minutes pour localiser la seconde caisse, une fouille pendant laquelle divers ivrognes font de bruyants passages devant l'entrepôt. À moins que vous ne jugiez qu'il est temps d'avoir un peu d'action, aucun d'entre eux n'est Randolph. S'il finit tout de même par rentrer, évitez l'échange de coups de feu ; il reste trop de choses à faire pour perdre la moitié de l'équipe à Darwin.

La seconde caisse contient un étrange appareil tout en axes, rouages et miroirs. Haute de soixante centimètres pour une base de 30 x 30, la chose arbore ce qui semble bien être un viseur ou une lunette. Il s'agit d'une des machines à contacter les esprits de la Grande Race de Yith. Huston a récupéré cet artefact dans la Cité de la Grande Race. Dans une lettre jointe à l'appareil, il le décrit comme un "outil de repérage à courte portée utilisé par les Yithiens".

Axes, rouages et miroirs

Un examen de l'engin et une réussite de Mécanique à la moitié permettent à un investigateur de mettre en marche cet appareil autonome. Avant cela, une réussite d'Idée rappelle éventuellement aux PJ qu'un programme d'essai est plus facile à conduire en laboratoire que dans un entrepôt et qu'ils devraient attendre pour découvrir ses fonctions. Mais s'il y a bien mise en marche et que quelqu'un tient à placer son œil dans le viseur, il tombe immédiatement dans le coma. Son esprit remonte le temps jusqu'à l'ère antédiluvienne où la Cité de la Grande Race était florissante, tandis que celui d'un Yithien vient occuper le corps du personnage. L'esprit de celui-ci est piégé dans le corps d'un Yithien pendant 1D4 semaines, ce qui provoque une perte de 1D4 points de SAN pour chaque semaine de ce séjour.

Le membre de la Grande Race qui s'installe dans le corps de la victime est encore incapable de s'en servir pour parler ou communiquer de toute autre façon. Le visage de l'investigateur est secoué d'étonnantes grimaces et contorsions. Après 1D3+1 jours, le squatter commence à comprendre le fonctionnement de son nouveau corps et s'entraîne à son usage. Il inspecte le bâtiment qui l'entoure, lit avidement journaux, livres et magazines puis réintègre son lit où il feint l'inconscience, préférant en apprendre autant que possible avant d'interagir avec les créatures du lieu. Il examine son point d'arrivée afin de décider si la récolte potentielle d'informations justifie un transfert de durée normale (5 ans). Dans notre cas, le Yithien finit par juger que Darwin (ou Port Hedland) n'est pas le centre culturel dont il a besoin et rentre chez lui après 1D4 semaines.

Quand l'explorateur de la Grande Race retrouve son propre corps, l'investigateur se réveille dans le sien. Il est visité par les mêmes souvenirs éclair que la victime mise en scène "Dans l'Abîme du Temps" et, comme elle, retrouve rapidement toute sa mémoire s'il va dans les ruines australiennes de la Cité de la Grande Race. Vous pouvez jouer de ces souvenirs, qui assaillent la victime à chaque réussite d'un jet de POU x 1, pour construire une ambiance appropriée ou aiguiller les joueurs. L'investigateur concerné pourra aussi servir de guide à l'équipe quand elle pénétrera dans la vaste cité mystérieuse des Yithiens.

TODDY RANDOLPH (blanc), 46 ans
entrepreneur alcoolique

FOR 13	CON 12	TAI 14	INT 12	POU 10
DEX 11	APP 11	ÉDU 6	SAN 24	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 50 %, dommages spéciaux ; Revolver cal. 38 50 %, 1D10.

Compétences : Baratin 40 %, Comptabilité 35 %, Crédit 20 %, Esquiver 30 %, Écouter 9 %, Marchandage 50 %, Persuasion 20 %, Remplir un Formulaire 55 %, Se Cacher 15 %.

BILLY BUURAGLONG (koori),
acolyte secret du culte, 29 ans

FOR 15	CON 16	TAI 10	INT 9	POU 10
DEX 17	APP 9	ÉDU 1	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

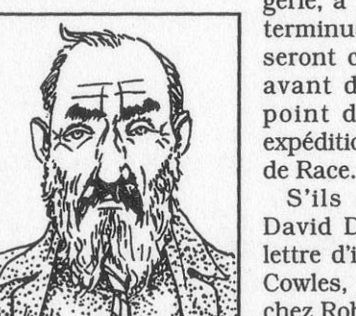
Armes : Dague* 70 %, 1D4+2 + bd ; Gourdin du Culte 40 %, 1D10 + bd ; Lutte 20 %, dommages spéciaux.
** Porte 3 dagues sur lui ; préfère les lancer.*

Sortilèges : Contacter Nyarlathotep (l'Avatar Chauve-Souris), Épuiser le Pouvoir et, au choix Flétrissement ou Signe de Voor.

Compétences : Conduire une Automobile 10 %, Culture Koori 30 %, Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Grimper 40 %, Lancer 70 %, Psychologie 20 %, Sauter 45 %, Se Cacher 50 %, Suivre une Piste 40 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Port Hedland

Le village de Port Hedland sert de terminus et d'installation portuaire à la petite ligne ferroviaire qui traverse la région de Pilbarra. D'importants dépôts aurifères ont été découverts dans ces basses collines aplaties. Les exploitations les plus riches se trouvent en tête de ligne, à Cuncudgerie, à 140 km au sud du port et terminus. Les investigateurs passeront certainement par Hedland avant d'atteindre Cuncudgerie, point de départ naturel d'une expédition vers la Cité de la Grande Race.



Robert Mackenzie

S'ils sont accompagnés par David Dodge ou détiennent une lettre d'introduction du Professeur Cowles, ils peuvent se faire inviter chez Robert B.F. Mackenzie. Celui-ci indique qu'Arthur, un citoyen respectable et digne de confiance, était absolument convaincu de la réalité de sa découverte dans le désert. Une réussite de Psychologie montre que Mackenzie n'entretient aucun doute à ce propos.

C'est étrange, continue Mackenzie, mais un Américain lui a rendu visite il y a quelques jours et lui aussi s'intéressait à ses photographies, notes, etc. Il n'a pas dit comment il avait appris l'existence de ces documents. Après s'être fait prêter leur presque totalité, "Mr. Howston" s'est tout simplement volatilisé. Quel manque d'égards ! Si les investigateurs ont une photographie de Robert Huston, Mackenzie le reconnaît avec force exclamation. Huston ou Howston est son voleur ! Les quatre plaques et le journal de MacWhirr sont les seuls éléments qu'il n'a pu faire disparaître.

S'ils lui font part de leur volonté de s'enfoncer dans l'Outback, Mackenzie peut leur réserver par télégraphe des véhicules et du ravitaillement à Cuncudgerie, ou laisser David Dodge s'en occuper si celui-ci fait partie de l'équipe. Mackenzie a soigneusement mémorisé leur destination précise : 22° 3'14" Sud pour 125° 0'39" Est, au tréfonds du Grand Désert de Sable.

Mackenzie est bien trop pris par ses occupations professionnelles pour entreprendre un tel voyage. Arthur MacWhirr prévoyait de retourner sur le site avec une équipe de géomètres mais il est mort de la grippe fin 1921. Après lui, le projet d'expédition a été repoussé, puis oublié.

Cuncudgerie

Les rails rapprochés qui filent vers Cuncudgerie ne voient passer qu'un seul train par jour, un convoi de marchandises. Si les investigateurs voyagent sur la voiture plateau, quelques Kooris assis à l'autre bout de la plateforme les regardent curieusement. Le trajet dure huit heures sous un soleil de plomb. Le pays est sec ; les lits des cours d'eau ne charrient que de la poussière. Des arbres bas bordent certaines des ravines, mais il n'y a rien qui ressemble à une forêt ou même à un bosquet. Aucune ferme non plus. Rien ne bouge pendant le jour si ce n'est trois très grands oiseaux qui planent presque immobiles dans le lointain. Jumelles et lunettes ne permettent pas de les identifier sur cette plate-forme toujours agitée de secousses. Si les investigateurs ont lu le journal de MacWhirr, ces grands volatiles devraient leur donner à penser.

La ville minière de Cuncudgerie reste affairée même en plein midi. Aux mineurs des exploitations établies viennent s'ajouter une foule de prospecteurs, des milliers de chevaux, chameaux et mules, des centaines de camions et quelques dames de petite vertu qui cherchent l'or à leur manière.

S'ils flânent un peu en ville, les investigateurs peuvent engranger sans grands efforts une bonne récolte de rumeurs et fables. Comme de coutume, chaque élément leur coûte une livre australienne en rafraîchissements divers ou une réussite de Baratin, Crédit, Écouter ou Persuasion.

- On trouve, à l'est, des affleurements aurifères sur des centaines, voire des milliers de kilomètres. Mais le généreux géologue essaye visiblement d'impressionner son compagnon.

- Il y a des serpents mortels dans le désert profond. (Certainement exact, il y en a dans toute l'Australie.)

- Il y a eu un grave accident minier dans l'est, mais la compagnie responsable a payé les politiciens et toute l'affaire a été étouffée. Vingt-cinq hommes ont été tués, dont Derby Dave le Gallois qui avait travaillé pour Mortimer Wycroft. Cela remonte à un petit bout de temps.

- Un Américain complètement cinglé a emmené deux douzaines d'hommes dans la brousse pour creuser un grand puits d'une dizaine de mètres de profondeur. Quand ce fut fait, il leur a donné une grosse prime et les a envoyés à Darwin toucher leur paye. C'était il y a quelque de temps. (Inspiré par le recrutement de mineurs à Cuncudgerie par Huston. Malheureusement, la fin réelle de l'histoire est, en fait, beaucoup plus triste pour les mineurs.)

■ Des gardiens de troupeaux qui convoyaient des bœufs sur la piste Canning ont juré que des bêtes grandes comme des ours ont emporté une partie de leur bétail. C'était "il y a peut-être un an". Les attaques seraient intervenues quelque part à l'est des lacs Percival.

■ Les Slattery, qui vivent près des Chutes du Dingo, sont passablement inamicaux ; à éviter.

■ Un gentleman américain du nom de John Carver (il ressemble beaucoup au Dr Robert Huston si les investigateurs en ont une photo) a dirigé divers relevés topographiques et fouilles préliminaires le long de la piste Canning, une route du bétail qui marque la limite est du Grand Désert de Sable.

■ On a vu un fantôme dans le nord (près des Chutes du Dingo) il y a peu. Il pouvait passer la main à travers les gens sans résistance. (Ce conte particulier est répandu par un vieil homme, Muldoon le Cinglé. Si les investigateurs se montrent intéressés, le sujet est traité plus en détail dans "À la recherche de Bill Buckley", ci-dessous.)

■ Trois énormes oiseaux ont été vus dans la région depuis deux semaines. Celui qui en parle maintenant jure ses grands dieux qu'ils mesurent bien six mètres d'envergure. Il a tiré sur eux plusieurs coups de fusils pour essayer d'en descendre un, mais ils étaient terriblement hors de portée.

■ L'Américain qui a fait creuser un puits dans les sables et son compatriote John Carver ne sont qu'une seule et même personne. Il s'est équipé chez Mortimer Wycroft, ici en ville.

■ Une tribu étrange, sinistre, de grands Kooris émaciés a été repérée loin à l'est.

■ Il y a cinq ou six ans, quelqu'un a prétendu avoir trouvé de gros blocs taillés dans le désert. Il disait que ce n'était pas du travail abo. Et il a payé à boire à tout le pub pour prouver ses dires. Sur un jet de Chance réussi, le conteur se souvient que l'homme s'appelait MacWhirr.

■ Il y a une cité souterraine dans le désert. Divers accès existent, mais les sables se déplacent sans cesse et les points d'entrée sont tour à tour enfouis ou exposés. Elle est hantée par des choses malveillantes.

À la recherche de Bill Buckley

En prêtant l'oreille aux rumeurs qui courent à Cuncudgerie, les investigateurs ont peut-être entendu parler de l'étrange fantôme des Chutes du Dingo. Ce spectre est celui de Bill Buckley, assassiné par les Slattery il y a des années de cela. Son histoire complète est traitée dans "Le Fantôme de Buckley" mais nous avons réuni ici les éléments que les personnages peuvent découvrir à son sujet à Cuncudgerie.

S'ils ne s'intéressent pas immédiatement à l'étrange cas de Bill Buckley, ils le feront peut-être plus tard, après avoir rencontré son spectre aux Chutes du Dingo.

MULDOON LE CINGLÉ : Muldoon est à l'origine des contes sur le fantôme. On peut le trouver au Cuncudgerie Grand (son pub) essayant de noyer dans la boisson les souvenirs de cette terrifiante apparition nocturne. Il est passablement abruti par l'alcool, mais une bonne dose de sympathie, chaleur humaine et patience permet d'obtenir son histoire.

Il y a quatre nuits de cela, il campait dans un endroit appelé les Chutes du Dingo. Il est bien incapable d'expliquer le nom de ce lieu puisqu'il n'y a là ni chutes ni dingo, juste un trou d'eau où il a bu. Il s'est ensuite installé à proximité pour la nuit, un lieu bien désolé pour allumer son feu mais certainement préférable à la compagnie des seuls habitants du cru, un ivrogne fou et ses deux cinglés de fils.

À peine s'était-il endormi qu'une lueur le réveillait. Il pensa d'abord aux Slattery venus le chasser, le dépouiller ou pire, mais la chose qui approchait était incomparablement plus horrible et tout à fait inhumaine. L'apparition, traversée de lueurs rouges et blanches, était à l'image d'un homme, d'une victime du bûcher : les chairs pendillaient des os, les yeux fixes rissolaient dans leurs orbites et la bouche s'ouvrait sur un hurlement d'autant plus horrible qu'il était silencieux. C'est cette abomination qui s'avançait vers Muldoon.

Il raconte son courageux combat contre la monstruosité à l'aide d'un malheureux bâton. C'est un mensonge. En fait, il s'est enfui mais ne l'admet en aucune circonstance. Une fois le soleil haut dans le ciel, il est revenu furtivement prendre ses affaires et il est reparti aussitôt sur la pointe des pieds. Muldoon n'en sait pas plus.

Si les investigateurs provoquent une bagarre (douter de la parole de Muldoon est suffisant), utilisez pour lui les caractéristiques de Frank Slattery, page 147.

JOURNAUX : Il n'y a ni journaux ni archives à Cuncudgerie, mais un télégraphe au Bureau des Mines. Si les investigateurs ont à Perth ou à Sydney un contact capable de faire les recherches pour eux, ils apprennent par retour de télégramme qu'un Bill Buckley a disparu il y a de cela dix ans. Il a été vu pour la dernière fois à Cuncudgerie.

Vern Slattery, son meurtrier, ne doute pas que la disparition de Buckley est passée complètement inaperçue. S'il apprenait le contraire, il se soûlerait sur-le-champ, car un des trous qu'on appelle Chutes du Dingo sert de sépulture au malheureux Buckley.

AUTRES RUMEURS : Quelques habitants de Cuncudgerie se souviennent éventuellement de Bill Buckley, le seul homme à s'être rendu volontairement aux Chutes du Dingo. Il s'était persuadé tout seul que l'endroit recelait un dépôt aurifère. Il a laissé l'image d'un joueur d'harmonica et d'un bon buveur (ce qui signifie qu'il payait régulièrement sa tournée, un moyen rapide mais coûteux de se faire apprécier). Buckley n'est jamais revenu à Cuncudgerie. Il est peut-être mort dans le désert ; nul ne le sait. La plupart des gens du cru connaissent Vern Slattery, mais n'ont pas de raison de faire le lien avec Buckley. Ils mentionnent éventuellement les Slattery comme une étape possible, bien que la plupart craignent l'ivrogne et ses fils comme la peste et préfèrent faire un détour quand ils les aperçoivent.

Quelques Kooris locaux ont vu le fantôme de Buckley et savent qu'il s'agit d'un homme blanc torturé. (Ils n'ont jamais allumé de feu là-bas et ne connaissent donc pas sa forme furieuse.) Ils ont entendu la terrifiante fable de Muldoon, mais s'imaginent que le pauvre idiot était assez saoul pour voir tout ce que lui dictait sa peur ou qu'il a rencontré un "yowie", une créature mythologique australienne.

Mortimer Wycroft

Les Kooris appellent Wycroft l'Homme Mort en raison de son teint : il a la peau aussi blanche que le ventre d'un lézard. Des yeux caves et une allure squelettique renforcent cette image cadavérique. Son affaire d'équipements marche mal mais cela ne semble pas le préoccuper. Trois Kooris l'assistent ; ils prétendent ne pas parler l'anglais. Wycroft parle leur langue (le kariera). Il lui arrive souvent de fermer boutique et de s'enfoncer vers l'est avec un plein camion d'équipement. Son absence dure parfois des semaines. Généralement, lui et ses hommes restent dans le bâtiment qui abrite son commerce. Il dort à l'étage, tandis que les trois kooris dorment dans la boutique. Celle-ci occupe tout

le rez-de-chaussée d'une construction mal entretenue de la bordure extérieure de Cuncudgerie.

Les étagères instables derrière le grand comptoir en U sont bourrées de salopettes, ustensiles de cuisine, bottes, cordes, chaînes, câbles, casques et lampes de mineurs, sous-vêtements, lampes à arc, flash, batteries, pièces détachées de camions, treuils et poulies, moteurs et pièces de rechange, conserves, pics, kits de titrage et bien plus encore. Un appentis adjacent renferme étais, sacs de ciment, rails de fer, voiturettes de mines, etc. Un autre, séparé du bâtiment principal, abrite les caisses de dynamite, détonateurs et mèches. Une pompe à essence implantée devant la boutique est alimentée par une cuve enterrée de 2 500 litres.

Les trois Kooris qui paressent à côté de la boutique comprennent assez d'anglais pour servir à la pompe. Quelques gestes et les mots "Mortimer Wycroft" obtiennent aussi satisfaction : le vieil homme sort de son arrière-boutique. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de déceler une spirale et une chauve-souris tatouées sur le biceps gauche du plus grand des Kooris.

Mortimer Wycroft n'est guère coopératif. Interrogé à propos de Derby Dave le Gallois, il dit ne rien savoir, si ce n'est que l'homme était un mauvais mécanicien et qu'il n'a eu que ce qu'il méritait. Il prétend n'avoir jamais entendu parler de John Carver, même si une réussite de Psychologie montre qu'il ment. S'il s'en souvient (50 % de chances), il mentionne ces questions sur John Carver la prochaine fois qu'il rencontre Robert Huston.

C'est un agent du culte plutôt qu'un sectateur. Il aide les adorateurs de la Chauve-Souris pour satisfaire son amour malsain de la Cité de la Grande Race. Initié du culte, il ne porte pas de tatouages et se sert du fard noir caché sous son lit pour tracer le symbole du culte sur son corps.

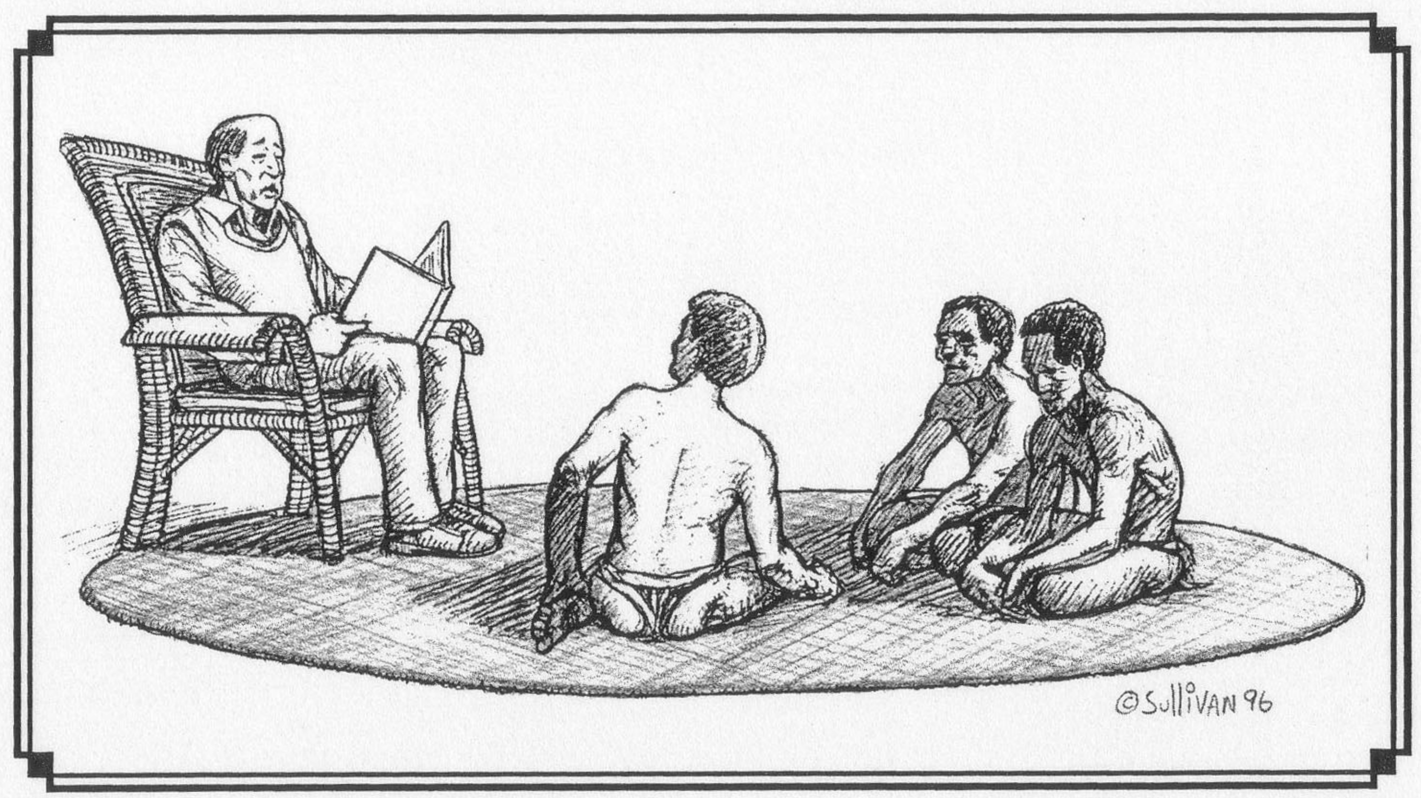
Il n'est pas vraiment nécessaire de recourir aux jets de Psychologie pour se faire une idée de sa santé mentale : l'homme est très avancé dans la démence. Il se rend à peine compte de sa propre existence. Il préfère éviter les empoignades à moins que son précieux livre ne soit en danger. Il ne vit plus que pour ses voyages vers la cité où vivait autrefois la Grande Race. Son rêve le plus cher serait d'échanger son esprit avec un membre de celle-ci, mais aucun Yithien ne le considère comme un spécimen acceptable.

Les "boys" de Wycroft sont des sectateurs. Ils ont de petits couteaux à leur ceinture et leurs boomerangs sont généralement à portée de main. Ils préfèrent se servir de leurs gourdins de culte, mais ne disposent pas de potion de maladie. Quand ils voyagent vers la cité sous les sables, ils gardent près d'eux toutes leurs armes. Ils peuvent décider d'attaquer les investigateurs, sans en avertir Wycroft, à Cuncudgerie même. Si Wycroft remarque que les personnages suivent ses deux camions vers la cité enfouie, il ordonne au trio de les attaquer, peut-être à la lance et au boomerang. Ces trois Kooris protègent Wycroft sur l'ordre du culte, mais ils le tueraient aussi bien s'ils recevaient de nouvelles instructions.

Il n'y a rien qui concerne le Mythe dans la boutique ou les appentis. À l'étage, l'appartement de Wycroft ne contient guère qu'un lit, un fourneau, une commode, une penderie, une glacière (il y a une petite fabrique de glace à Cuncudgerie) et un porte-chapeaux. Wycroft ne conserve que ses factures et reçus. Il cache son argent dans un bocal à biscuit qui renferme actuellement 1D6 x 10 livres australiennes. Il garde un fusil sous le comptoir de sa boutique. La nuit, il l'emporte dans sa chambre pour le poser à côté de son lit.

Sous son lit sont cachés un pot de fard noir et un livre en anglais, *Merveilleuses Intelligences*, de James Woodville, un Anglais du XVIIe (+3 % en Mythe de Cthulhu, pas de sortilèges, -1D4 points de SAN). Usé par les relectures incessantes de Wycroft, cet ouvrage est une première édition qui vaut bien cinq cents livres. L'auteur s'y couvre lui-même d'ennuyeuses félicitations, y donne des explications contournées de ses singulières pratiques sexuelles (l'emploi de corsets péniens, pour citer la moindre) et décrit la Grande Race de Yith. Les données réunies pour le Gardien dans le livre de règles résument assez bien ce dernier contenu. Cet ouvrage du Mythe évoque aussi une guerre affreuse avec des êtres tueurs qui sifflent au fond des cavernes noires et hantent des tours de basalte sans fenêtre. Wycroft poursuivra sans relâche quiconque s'empare de son précieux livre (pour le tuer).

Que l'équipe s'intéresse ou pas à Wycroft, celui-ci part bientôt pour la cité enfouie de manière à ce que sa petite force soit disponible s'il devait y avoir des combats. Elle peut constituer une réserve, plus ou moins utile suivant le succès des investigateurs, ou leur offrir une première victoire facile.



Mortimer Wycroft et son cercle d'admirateurs

MORTIMER WYCROFT (blanc), 48 ans, fantôme de son vivant

FOR 10	CON 10	TAI 12	INT 9	POU 5
DEX 11	APP 9	ÉDU 10	SAN 2	PV 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Fusil de Chasse Calibre 12 45 %, 2D6/1D6/1D3.

Compétences : Anglais 50 %, Comptabilité 25 %, Conduire un Engin Lourd 20 %, Conduire une Automobile 30 %, Crédit 15 %, Écouter 40 %, Électricité 15 %, Grimper 20 %, Kariera 15 %, Mythe de Cthulhu 6 %, Pidgin 30 %, Sauter 25 %, Se Cacher 20 %, Trouver Objet Caché 40 %.

LYNN (koori), numéro 1

FOR 13	CON 12	TAI 10	INT 6	POU 12
DEX 16	APP 7	ÉDU 1	SAN 0	PV 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Boomerang de Guerre 65 %, 1D8 ; Dague 35 %, 1D4+2 ; Gourdin du Culte 70 %, 1D10 ; Lutte 40 %, dommages spéciaux.

Compétences : Anglais 20 %, Conduire une Automobile 20 %, Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Esquiver 55 %, Grimper 40 %, Kariera 40 %, Lancer 65 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Pidgin 35 %, Sauter 45 %, Se Cacher 50 %, Suivre une Piste 65 %, Trouver Objet Caché 40 %.

SHANNON (koori), numéro 2

FOR 15	CON 12	TAI 10	INT 8	POU 10
DEX 10	APP 7	ÉDU 1	SAN 0	PV 11

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Boomerang de Guerre 45 %, 1D8 + bd ; Dague 55 %, 1D4+2 + bd ; Gourdin du Culte 65 %, 1D10 + bd ; Lutte 45 %, dommages spéciaux.

Compétences : Anglais 10 %, Discrétion 90 %, Écouter 60 %, Esquiver 40 %, Grimper 40 %, Kariera 45 %, Lancer 45 %, Mythe de Cthulhu 4 %, Pidgin 45 %, Sauter 45 %, Se Cacher 70 %, Suivre une Piste 35 %, Trouver Objet Caché 40 %.

JANICE (koori), numéro 3

FOR 11	CON 10	TAI 9	INT 9	POU 9
DEX 7	APP 5	ÉDU 1	SAN 0	PV 10

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Boomerang de Guerre 45 %, 1D8 ; Dague 55 %, 1D4+2 ; Gourdin du Culte 50 %, 1D10 ; Lutte 20 %, dommages spéciaux.

Compétences : Anglais 15 %, Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Esquiver 50 %, Grimper 80 %, Kariera 50 %, Lancer 45 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Pidgin 35 %, Sauter 65 %, Se Cacher 50 %, Suivre une Piste 20 %, Trouver Objet Caché 40 %.



Le Fantôme de Buckley

"Une Chance de Buckley" désigne en argot australien une malchance remarquable. Les investigateurs ne sont pas dans une situation aussi désespérée que celle du malheureux Buckley, mais les Chutes du Dingo les attendent aussi.

Le folklore australien est peuplé de bon nombre de fantômes, généralement des colons blancs perdus ou tués dans d'étranges circonstances. L'épisode qui suit ne fait pas exception. (Les esprits kooris sont très différents, bien sûr : voir les Mimis décrits plus loin comme exemple.) Il prend place entre Cuncudgerie et la destination finale des investigateurs dans le désert. Il peut intervenir par hasard ou suite à leurs recherches à Cuncudgerie. Bill Buckley et les dangereux Slattery n'ont rien à voir avec les projets démentiels du Dr Huston, mais ils représentent quand même une terrible menace.

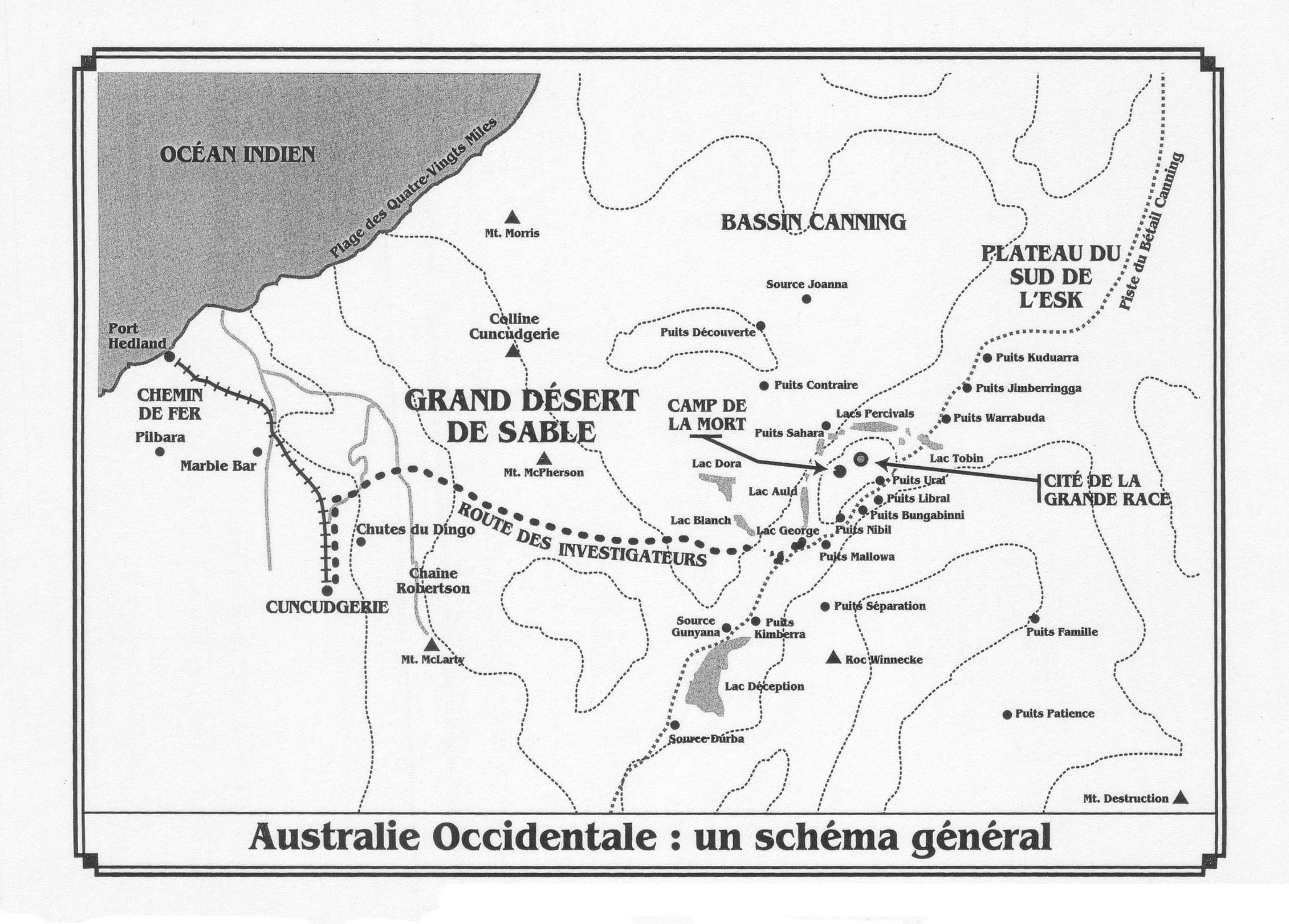
Résumé pour le Gardien

Dix ans auparavant, Bill Buckley, un vieux vagabond, s'était enfoncé dans l'Outback au-delà de Cuncudgerie en quête d'or. Mais c'est la mort qu'il y trouva aux mains d'un mineur jaloux et dément, Vern Slattery. Celui-ci croyait lui-même avoir trouvé de l'or et s'imaginait que Buckley voulait le voler.

Le fou meurtrier s'est lâchement approché de sa victime pendant la nuit et l'a battue comme plâtre avec un gourdin avant de la brûler vive dans son propre feu de camp.

Buckley avait commis l'erreur fatale de passer par la baraque des Slattery la veille et d'y demander de la nourriture. À cette époque, Vern vivait comme aujourd'hui avec ses deux fils, Frank (une brute) et Jacko (un débile mental). Aucun des deux n'est au courant du crime de leur père, même si Frank soupçonne maintenant la vérité depuis certains délires alcooliques de celui-ci. Il n'est cependant sûr de rien. Seuls le vieux Slattery et Buckley savent. Étrangement, il est plus probable que ce soit le mort qui révèle la vérité.

Beaucoup ont disparu dans l'Outback pour ne jamais revenir. Un vagabond de moins n'a manqué à personne. Aucune enquête n'a suivi sa disparition et aucune cour n'a



Australie Occidentale : un schéma général

pris la peine de déclarer mort cet indigent. Seul le fantôme de Bill Buckley veut punir son meurtrier et ce spectre aspire à une forme toute personnelle de justice.

Récemment, des Kooris de la région (et un voyageur blanc, Muldoon le Cinglé) ont vu l'apparition. Muldoon lui a fait face sous son abominable forme "furieuse" et n'en a réchappé que de justesse. Il essaie de noyer dans l'alcool le souvenir de cette rencontre à Cuncudgerie.

Implication des investigateurs

Il est probable que les investigateurs visitent les Chutes du Dingo pour trouver une explication aux rumeurs entendues à Cuncudgerie. Si ce n'est pas le cas, arrangez une rencontre accidentelle avec le fantôme de Buckley.

La baraque des Slattery se trouve sur le chemin qu'ils devront suivre pour atteindre les ruines au plus profond du désert. Une cuvette à proximité contient de l'eau presque toute l'année. Le site qui a vu mourir Buckley n'a rien de remarquable à moins d'être examiné soigneusement, et les investigateurs pourraient très bien le choisir pour camper lors de leur première nuit hors de Cuncudgerie.

Les Chutes du Dingo

De grandes saillies de pierre rouge s'avancent dans le vide au sommet d'une crête rocheuse dentelée. L'ensemble fait penser à une vague en rouleau, gelée pour toujours dans la pierre. Voilà les Chutes du Dingo. Cette formation protège du soleil et de l'évaporation une cuvette de ruissellement. Trois entrées de caverne domine la cuvette.

Large de quatre ou cinq mètres, la cuvette attire de nombreux animaux à la nuit tombée, y compris des serpents. Si les investigateurs se sont sagement fait accompagner par des Kooris, ils remarquent que ceux-ci se désaltèrent en aspirant l'eau de la cuvette à travers une pièce de paille tressée, un peu comme la tête d'un balai, placée sous le menton. La chose n'a aucune signification rituelle ; elle vise simplement à filtrer les excréments des animaux. Les points d'eau sont rares dans cette région désolée, mais la cuvette en elle-même n'a rien de remarquable.

Les cavernes

Un peu au-dessus de la cuvette, la paroi est percée de trois entrées de caverne qui s'enfoncent d'une vingtaine de mètres dans la roche. Pour chacune d'elle, une réussite de Grimper permet d'atteindre le fond. Une torche ou une autre source de lumière est nécessaire à leur exploration. La courbe vers le bas suivie par chacune des cavernes ne permet pas de voir le fond depuis l'entrée, quelle que soit la puissance de l'éclairage à disposition. La première (à gauche) est vide ; la deuxième (au milieu) abrite un nid de 1D4+2 serpents venimeux (TOX 14, Esquiver 80 %, 3PV chacun) et la troisième (à droite) contient les os de Bill Buckley, des os d'évidence humains. L'atmosphère desséchée a même conservé certains débris de ses vêtements. Une réussite d'Idée souligne l'absence de chaussures ou de bottes. Les bottes de Buckley et son harmonica ont été volés par les Slattery.

Une rencontre avec le fantôme de Buckley

Voir la description dans les "caractéristiques", page 148. À moins qu'un feu ne vienne éveiller son hostilité, Bill Buckley apparaît tel que de son vivant, un vagabond fatigué avec une grande barbe et des yeux fixés sur l'horizon suivant. Le fantôme ne cherche pas à terrifier les visiteurs mais les incite, au contraire, à entrer dans la caverne qui lui sert de sépulture. Suivre le fantôme permet de s'affranchir d'une fouille des cavernes potentiellement dangereuse. Le fantôme veut se venger de son meurtrier. Les investigateurs peuvent le satisfaire de deux manières. L'une consiste à trouver les preuves du méfait à la baraque des Slattery et à les remettre aux autorités. L'autre, celle que préfère de beaucoup Buckley, vise à attirer Vern aux Chutes du Dingo pour une confrontation avec sa victime.


Le Fantôme de Buckley

Si, par force ou par ruse, les investigateurs réussissent à faire venir Vern Slattery aux Chutes de nuit, le fantôme de Buckley essaie de le posséder pour se jeter ensuite au fond de la caverne la plus proche. Ainsi Vern reposera pour toujours auprès de sa victime. Si cette possession échoue, le fantôme tente sa chance avec le premier investigateur disponible et s'en sert pour pousser Vern au fond du trou ou pour le tuer de toute autre manière. (Voir la description qui suit pour régler les détails de la lutte.) Une fois le fantôme vengé, il quitte la personne possédée et les Chutes du Dingo pour toujours.

La baraque des Slattery

La baraque des Slattery est à trois kilomètres des Chutes du Dingo. Des preuves de l'assassinat de Buckley attendent les enquêteurs dans cette cabane branlante, l'appentis adjacent et une construction séparée. C'est ici que vivent Vern Slattery et ses deux fils, Frank et Jacko. La cabane comprend quatre pièces, trois chambres et un grand séjour central. Toutes sont sales, encombrées des détritus d'une vie sordide et sans but. La cabane est un véritable four pendant la majeure partie du jour.

Le cabanon extérieur est un gros cube de tôle ondulée, posé sur une dalle de béton. Il contient les toilettes et une pièce plus grande où trône une antique baignoire à pieds griffus. L'eau doit être apportée depuis la cuve rouillée qui flanque le bâtiment principal.

Les Slattery exploitent une mine d'or rudimentaire à un kilomètre ou deux à l'est de leur maison. C'est un ensemble tout en longueur de tunnels bas et mal entretenus, mais qui reste raisonnablement sûr d'une semaine sur l'autre.

Le père, Vern

Vern Slattery est un homme grossier et mauvais : une peau de cuir craquelé, quelques cheveux épars, une voix de chien qui grogne et un don pour l'invective cruelle. C'est aussi un ivrogne et un assassin. Il avait déjà tué dans sa jeunesse mais jamais à proximité de chez lui. Buckley est une exception. Il tuera encore pour se protéger. Sa mine avait commencé par bien rendre et, bien qu'elle soit maintenant passablement épuisée, il lui reste de quoi mener cette existence lamentable. Lui et ses fils en sont venu à aimer ce style de vie dégénéré. Il passe ses journées à boire ou à faire semblant d'exploiter sa mine. Vern Slattery ne va jamais aux Chutes du Dingo.


Vern Slattery

Le fils aîné, Frank

Frank Slattery est un "larrikin" vicieux. Ce terme australien désignait à l'origine une catégorie précise de voleurs, il sert maintenant pour n'importe quel brigand ou tueur. Il est parfois utilisé avec affection, mais ce n'est pas le cas pour Frank qui inspire autant d'amour qu'une chaussure envahie par des araignées venimeuses. Grand, blond, athlétique, il serait un bel homme s'il n'affichait en permanence un rictus méprisant et hostile. Il a tendance à recourir à la violence pour se sortir de toute situation gênante à moins d'être confronté à des forces clairement supérieures.

Le fils cadet, Jacko

Jacko est un débile mental qui adore attraper de petits animaux pour les torturer. Physiquement, il ressemble beaucoup à Frank si ce n'était le vide de ses yeux clairs qui masque une malignité instinctive. Des investigateurs inattentifs idéaliseront sans doute l'idiotie de Jacko, mais une réussite de Psychologie les avertira des risques d'un tel sentimentalisme. Jacko ne se sépare jamais de l'harmonica de Buckley sur lequel il tire souvent de longues notes gémissantes, voire inquiétantes.

Indices

Sur place, deux indices accusent un des Slattery du meurtre de Bill Buckley. Malheureusement, ils ne précisent pas qui et les investigateurs devront peut-être se résigner à une méthode d'essai et d'erreurs avec le fantôme (Buckley ne réagira pas à Frank ou Jacko ; en fait, Jacko n'est pas assez âgé pour constituer un accusé valable).

Frank explique les soupçons qu'il entretient envers son père s'il se sent menacé. Mais, après cette révélation, les investigateurs qui pensent s'être trouvé un allié commettent une grave erreur. Frank peut encore comploter avec son père la mort de l'équipe. Il n'aide celle-ci que s'il est réduit à merci par le nombre ou un autre argument. Si tout le reste échoue, Vern et Frank essaient de rejeter le blâme sur Jacko.

Frank Slattery

LES BRODEQUINS DE BILL BUCKLEY : Vern les avait emportés avec lui car ils étaient presque neufs. Mais ils se sont avérés trop petits pour toute la famille. Oubliés, ils moisissent maintenant derrière la baignoire dans le cabanon extérieur. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de les découvrir après une demi-heure de fouille de l'endroit. L'inscription *B. Buckley* a été marquée au feu sur l'extérieur de chaque languette.

L'HARMONICA DE BILL BUCKLEY : C'est la propriété de Jacko qui ne l'abandonne que momentanément en échange d'un autre objet intéressant. Il veut ensuite récupérer son harmonica et devient violent si on ne l'apaise pas. Le nom de Buckley est gravé sur l'instrument de musique.

AUTRES PREUVES : A vous d'imaginer d'autres preuves de l'implication de la famille Slattery dans le meurtre de Buckley si le recours à la loi semble nécessaire. La conclusion qui suit, "Justes Rétributions", emporte la préférence de l'auteur.



Jacko Slattery

Juste rétribution

La découverte des brodequins de Buckley derrière la baignoire ou de l'harmonica détenu par Jacko suffit à convaincre les autorités locales qui entretiennent de vieux griefs envers les Slattery. Frank témoigne contre Vern et Vern est jugé puis pendu pour le meurtre de Buckley. Cette conclusion se traduit par un gain de 1D3 points de SAN pour les investigateurs.

Si ceux-ci complotent pour attirer Vern Slattery sur le lieu de la hantise et approuvent le meurtre qui s'ensuit, l'histoire ne se finit pas de manière aussi paisible. Même si justice est faite, ils ne gagnent aucun point de Santé Mentale. De plus, s'ils campent sur le site une autre nuit, ils découvrent que le fantôme de Buckley n'a disparu que pour céder la place à celui de Vern.

S'ils partent immédiatement, la rumeur de ce nouveau fantôme les atteindra avant qu'ils quittent le sol australien. D'une manière ou d'une autre, leur rôle dans la destinée surnaturelle de Vern leur coûte 1/1D6 points de SAN.

Caractéristiques

VERN SLATTERY (blanc), 61 ans, patriarche meurtrier

FOR 12	CON 15	TAI 13	INT 13	POU 11
DEX 13	APP 10	ÉDU 10	SAN 9	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Couteau de Cuisine 50 %, 1D4+2 + bd ; Fusil (.30-06 levier à la Culasse) 60 %, 2D6+4.

Compétences* : Discrétion 60 %, Esquiver 50 %, Jurer Comme Un Charretier 90 %, Psychologie 25 %, Trouver Objet Caché 75 %.

** Vern est ivre la moitié du temps. Réduisez alors ses compétences de moitié jusqu'à ce qu'il dessoûle mais faites passer Jurer Comme Un Charretier à 99 %.*

FRANK SLATTERY (blanc), 29 ans, dangereux voyou

FOR 14	CON 12	TAI 14	INT 12	POU 15
DEX 13	APP 13	ÉDU 8	SAN 20	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Fusil (.30-06 levier à la Culasse) 45 %, 2D6+4.

Compétences : Discrétion 50 %, Esquiver 60 %, Mécanique 50 %, Ricaner 89 %, Suivre une Piste 55 %, Trouver Objet Caché 45 %.

JACKO SLATTERY, (blanc), 23 ans, complice idiot

FOR 16	CON 12	TAI 14	INT 3	POU 10
DEX 11	APP 11	ÉDU 6	SAN 20	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Canif 40 %, 1D4 + bd ; Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd.

Compétences : Art (Harmonica) 10 %, Esquiver 30 %.

LE FANTÔME DE BUCKLEY,
Spectre de la Vengeance

INT 10 POU 12

Perte de SAN : Voir la Forme Ordinaire du Fantôme de Buckley coûte 0/1D3 points, 2/1D8+1 pour la Forme Furieuse.

Le fantôme de Bill Buckley hante le lieu de son horrible mort. Il apparaît sous deux formes. La première est celle d'un coureur de brousse avec chapeau à large bord, grande barbe broussailleuse, pantalon large, chemise usée et veste de toile. Détail incongru : ses pieds sont nus. Buckley a été surpris pendant son sommeil ; ses restes fantomatiques sont vêtus mais dépourvus de souliers. Vous pouvez demander un jet de Trouver Objet Caché pour remarquer ce détail ou le signaler directement. Cette apparition fait perdre 0/1D3 points de SAN.

La seconde est sa forme furieuse, l'homme qui brûle. Il tressaute en agitant ses chairs brûlées, yeux bouillonnant dans leurs orbites et cheveux illuminés par l'intense feu phosphorescent qui torture son âme. Là encore, les brodequins sont absents. La perte de Santé Mentale associée à cette forme est de 2/1D8+1 points.

La forme furieuse est réservée à ceux qui apportent du feu, le feu dans lequel il a péri, près de sa sépulture. Le fantôme s'acharne sur tous ceux qui manipulent une flamme, sous n'importe quelle forme. Les lampes ou torches électriques ne présentent aucun danger. Si le feu n'est pas éteint dans les 1D6 rounds, le fantôme tente de posséder une des personnes présentes pour le faire. Il commence par la plus proche du feu et continue ses tentatives en s'en éloignant. Elles correspondent à une lutte POU contre POU sur la Table de Résistance. Son horreur du feu est telle qu'il peut même jeter le corps possédé sur les flammes pour les étouffer. Une fois le feu éteint, la possession s'interrompt. Si le fantôme n'est pas furieux, il se comporte comme décrit dans "Rencontre avec le Fantôme de Buckley".

Les deux formes sont translucides, spectrales sans aucun doute possible.



LE GRAND DÉSERT DE SABLE

Dans le désert, survivre est déjà une aventure. Et de nombreuses rencontres attendent les investigateurs dans leur voyage vers la Cité de la Grande Race, des rencontres parfois terriblement dangereuses.

Quelle que soit la personne chargée de l'intendance, les investigateurs se retrouvent à bord de deux excellents petits camions Daimler avec du ravitaillement pour six semaines. Ils devront renouveler l'eau aux puits qui bordent la piste Canning, une voie utilisée pour convoyer les bœufs du Kimberly vers les villes de Wiluna et Kalgoorlie dans le sud.

Il faut au moins quatre jours pour atteindre les coordonnées fournies par Mackenzie. Effectuez quatre jets sur la Table des Rencontres du Désert, page suivante, ou choisissez simplement celles qui lui semblent les plus appropriées.

Survivre dans le désert

Un humain de TAI 10 ou 11 doit boire chaque jour au moins quatre litres d'eau et consommer un supplément de sel pour résister à la fournaise du désert. Coups de soleil et insolations sont ses pires ennemis. À pied, mieux vaut voyager de nuit, en début de matinée et fin d'après-midi. En ne se déplaçant qu'à la fraîche pour se reposer pendant la chaleur, le voyageur conserve son eau et sa température interne. S'il ne se trouve qu'à quelques jours des secours, il peut se passer de nourriture tant qu'il a de l'eau. Pour des trajets plus longs, il doit chercher à se nourrir sur le terrain, ce qui va beaucoup le ralentir et accroître ses besoins en eau.

Sur des centaines de kilomètres, le caractère désolé du paysage ne fait que croître. Pendant le jour, la chaleur et la poussière ne laissent aucune répit, alors que la nuit la température chute brutalement. Dans leurs sacs de couchage, les investigateurs peuvent contempler frileusement des cieux inconnus où domine une constellation étincelante, la Croix du Sud. La fin de la chaleur s'accompagne d'un ciel impossiblement clair ; aubes et crépuscules sont d'une beauté poignante.

Il n'y a pas grand-chose à voir hormis les buissons, la poussière et le roc. Les hauteurs d'une centaine de mètres ou plus figurent généralement sur les cartes à grande échelle et portent parfois un nom. Il n'y a aucun cours d'eau. De loin en loin, les investigateurs croisent les traces d'une caravane de chameaux ou de véhicules. David Dodge affirme qu'il est impossible de savoir à quand elles remontent ; le désert est si sec qu'elles peuvent rester visibles pendant des années.

Pourtant, deux à trois fois par jour, ils aperçoivent les fumées de feux lointains. Dodge explique que les Kooris se servent de ces feux tant pour piéger le gibier que pour le cuire. Il ajoute que dans ce paysage désespérément plat, les fumées servent souvent de point de repère à ceux qui doivent franchir de longues distances.

Une fois, après avoir franchi une crête, ils découvrent d'étranges formes coniques coiffées de rocs lisses et aplatis, une fantaisie de l'érosion. Une autre fois, ils rencontrent un énorme boulet de grès rouge poli par le vent et percé d'un fantastique trou tourbillonnant. Cette pièce d'art moderne se dresse derrière une autre crête, à mi-pente, magnifiquement éclairée par le soleil levant.

Rencontres du Désert

Pendant leur équipée dans l'Outback, les investigateurs ont, chaque jour, 50 % de chances de faire une rencontre. Quand cela se produit, lancez 1D6. Ne faites pas intervenir deux fois la même circonstance. Si vous préférez mieux contrôler les événements, épargnez-vous tout jet de dés et choisissez les rencontres.

1D6	*Résultat*
1	serpents : une vipère tueuse ou un serpent tigre
2	un Mimi
3	un prospecteur
4	1D3 chasseurs kooris
5	un feu de brousse
6	une tempête de sable

SERPENTS : Ces reptiles sont assez communs dans la région. Un jet de Médecine peut s'avérer vital. Une trousse anti-venin ajoute 10 % aux chances de réussite du praticien. On obtient une plus forte intensité dans l'horreur en jouant sur l'attirance qu'exerce la chaleur sur les serpents : le feu de camp du soir, des corps endormis ou des bottes confortables.

Le serpent tigre est un reptile agressif d'un mètre cinquante ou deux, rayé de brun et doté d'un poison mortel, TOX 2D6+10. Si le poison vient à bout de la CON de la victime, la mort s'ensuit en 1D4+2 heures. Si la victime survit, elle perd tout de même la moitié de ses Points de Vie et doit garder le lit pendant 1D4 jours. Caractéristiques : FOR 2D6+6, CON 2D6, TAI 1D6, POU 1D6, DEX 3D6, Morsure 35 %, Discrétion 85 %, Se Cacher 90 %.

La vipère tueuse, écailles gris-brun annelées de noir, mesure entre soixante et quatre-vingt-dix centimètres. Elle reste normalement cachée dans le sable et se détend pour attaquer telle un ressort d'acier. Son poison correspond à une TOX de 1D8+6. Si la victime rate son jet de CON, elle meurt en 1D10+5 minutes ; en cas de réussite, elle est trop mal en point pour voyager pendant 1D6 jours et ses PV sont réduits des trois quarts. Caractéristiques : FOR 2D6, CON 1D6, TAI 1D4, POU 1D3, DEX 3D6+4, Morsure 45 %, Discrétion 95 %, Se Cacher 98 %.

MIMI : Les Mimis sont des êtres-esprits du Temps du Rêve australien. Plus grands que des humains et légers comme des plumes, ce sont de vieux ennemis des Polypes Volants, comme de juste pour des créatures si vulnérables au vent. Ils n'interviennent pas nécessairement dans ce scénario mais s'ils choisissent de le faire, ils sont capables de conduire les investigateurs à l'intérieur de la cité enfouie sans qu'ils aient à affronter les gardes postés à l'extérieur. Les Mimis ne sont pas altruistes par essence et leur aide correspond toujours à une nécessité.

Le culte relancé par Huston et ses activités dans la Cité de la Grande Race les inquiètent. Ils ont quitté en force le Temps du Rêve pour fermer de nouveau les accès à la cité ou, au moins, éliminer certains des Polypes Volants. Mais c'est une chose qu'ils ne peuvent faire eux-mêmes ; un unique Polype Volant pourrait ravager tout un groupe de Mimis.

En revanche, des humains pourraient faire quelque chose. Les Mimis surveillent les investigateurs pendant qu'ils s'enfoncent dans leur désert. Si plus de la moitié d'entre eux portent visiblement des armes (fusil ou arme de poing de gros calibre) et que plus de la moitié d'entre eux appartiennent au sexe fort (les Mimis n'accordent que peu de confiance aux capacités combatives des femelles), ils décident de les contacter. À un moment bien choisi, un Mimi sort de derrière un rocher pour faire face aux voyageurs, ce qui leur inflige une perte de Santé Mentale de 0/1D6 points. Il s'abstient de tout geste hostile.

Toute forme d'hostilité provoque sa fuite. Si les investigateurs cherchent plutôt le contact (l'offre d'une patate douce ou d'une sucrerie serait une parfaite entrée en matière), ils sont compris. La réponse prend une forme bien étrange : d'une main incroyablement rapide, le Mimi se met à peindre sur les rocs avoisinants. À travers ces dessins, il les invite à le suivre chez lui. S'ils acceptent, il fend un boulet rocheux du bout du doigt et s'avance à l'intérieur. Les investigateurs qui souhaitent le suivre doivent entrer à leur tour avant que vous ne leur demandiez pour la troisième fois s'ils y vont ou pas. Le Mimi n'accepte que l'équipe au grand complet. Si un seul s'abstient, il renonce à emmener les volontaires.

Si les PJ suivent le Mimi, ils sont assaillis d'impressions très étranges et voient le paysage comme s'ils se déplaçaient très haut au-dessus du sol. Ils finissent par être tellement désorientés qu'ils perdent 0/1D4 points de SAN mais se retrouvent soudain dans une caverne pleine d'autres Mimis. Pour la suite, voir page 160 "La Caverne des Mimis".

PROSPECTEUR : L'homme, usé par le désert, est juché sur un chameau. Il explique qu'il quitte la région qui s'étend à l'est car il s'y passe des choses étranges. Le sol tremble. Des nuées de chauves-souris envahissent parfois le désert. Les Kooris disparaissent. Il dit préférer rejoindre Meekatharra et la civilisation ; ici, c'est l'enfer.

KOORIS : Ces hommes essaient d'éviter l'équipe. Il leur est arrivé d'essuyer des coups de fusil dans le passé et ils ne tiennent pas à renouveler l'expérience. Si l'équipe sait les rassurer, ils révèlent, par signes ou en pidgin, qu'ils ont entendu parler du culte de la Chauve-Souris. Ils savent aussi que la zone où se rendent les investigateurs est dangereuse et préfèrent l'éviter. Ils ont entendu dire que la chauve-souris, Ngunung-Ngunnut, était revenue sous la forme d'un homme blanc. Des dons en nourriture et tabac sont récompensés par des renseignements supplémentaires. Les Kooris dessinent dans le sable d'étranges traces (celles d'un Polype Volant ; voir l'illustration page suivante) et le symbole du Culte, celui qui est tatoué sur le corps de tous les sectateurs.

FEU DE BROUSSE : Les flammes d'un feu de brousse se dirigent vers l'équipe. Au loin, tout le monde peut voir qu'elles sont parfois hautes d'une dizaine de mètres. Les investigateurs peuvent essayer de rivaliser de vitesse avec le feu pour se réfugier sur un des lacs desséchés ou foncer dans l'autre direction pour traverser les flammes au plus vite.

S'ils se décident pour une course de vitesse, chacun des conducteurs doit réussir un jet de Conduire. Un échec se traduit par l'explosion d'un pneu ; un 96 ou plus, par le passage à grande vitesse sur un rocher trop saillant et un essieu brisé. Dans l'un et l'autre cas, le lac est atteint à temps. Le pneu doit être changé mais l'essieu brisé ne peut être réparé : désormais, il va leur falloir voyager à pied ou trouver un autre moyen de transport.

Si les chauffeurs cherchent plutôt refuge de l'autre côté des flammes, chacun doit réussir un jet de Conduire et un jet d'Idée (pour repérer un passage favorable dans le mur de flammes). Un échec se traduit par la perte du véhicule. Le camion passe bien le mur de flammes, mais il prend feu aussitôt après. Les passagers doivent l'évacuer de toute urgence et ne sauvent que le matériel qu'ils ont saisi en sautant à terre.

TEMPÊTE DE SABLE : Une tempête de sable approche. Elle oblige les investigateurs à s'arrêter pendant trois heures. Quand elle se calme, les carburateurs des deux camions sont complètement ensablés et doivent être démontés et nettoyés. Au total, la tempête ralentit l'expédition d'une bonne journée et efface complètement toutes traces que pouvait suivre l'équipe.

La route de Wycroft

Même si le voyage est abondamment émaillé de crevaisons, durites qui fuient et autres incidents techniques mineurs, il faut reconnaître que Dodge joue à merveille son rôle de guide. Le troisième jour, l'équipe a la surprise de tomber sur ce qui semble bien être une piste fréquentée. De nombreux véhicules l'ont empruntée dans les deux sens ; c'est la piste utilisée par Wycroft pour rejoindre la Cité de la Grande Race. Wycroft suit diverses routes pour quitter ou regagner Cuncudgerie mais, à cette distance de la civilisation, il s'en tient à un tracé unique à travers les dunes et les lacs desséchés. Les Kooris de Huston patrouillent sur cette piste et prennent en embuscade tout groupe de faible importance qui voudrait la suivre.

Si les compétences en Navigation des investigateurs ne leur permettent pas de trouver leur chemin vers la cité enfouie, certains indices découverts sur la piste de Wycroft peuvent les inciter à la suivre. Ils s'enfoncent alors vers le nord en plein Grand Désert de Sable. S'ils continuent de suivre cette piste, elle repique ensuite à l'est sur une centaine de kilomètres avant d'atteindre le puits creusé par Huston dans la cité sous les sables.

Si David Dodge se charge de la Navigation, il veut filer au sud pour atteindre le Puits Nimberra avant le coucher du soleil. Si son avis l'emporte, lisez la suite ; en revanche, si les investigateurs préfèrent la piste du nord, passez directement à "L'Embuscade" décrite page 152.

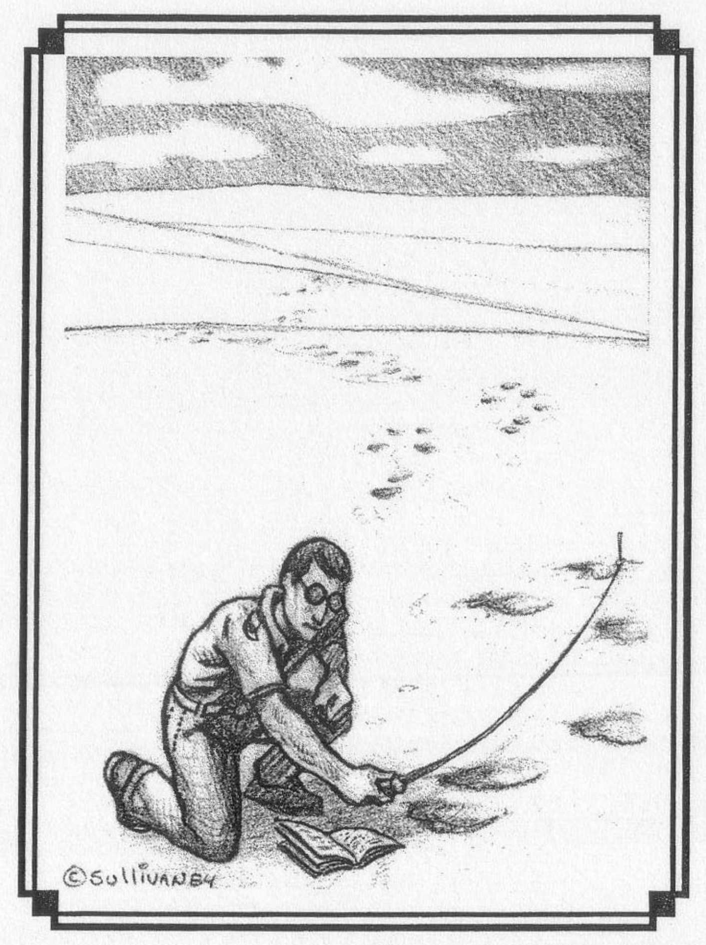
Le Puits Nimberra est un bassin moussu d'eau saumâtre. Toutes sortes d'animaux sauvages, dont certains serpents extrêmement venimeux, viennent subrepticement s'y abreuver entre le crépuscule et l'aube. Des investigateurs avertis installeront donc leur camp à bonne distance. C'est à ce puits que l'expédition rejoint la piste Canning. Il n'est pas difficile de repérer les traces du passage du bétail. Dodge rappelle que la bouse séchée est un excellent combustible. Plusieurs membres de l'équipe peuvent se relayer pour faire bouillir de l'eau toute la soirée afin de réapprovisionner le stock d'eau potable.

Le Camp de la Mort

Au matin, si l'équipe suit effectivement la piste Canning vers le nord-est, elle va devoir la quitter pour filer plein nord, à travers les dunes vers la position indiquée par MacWhirr. Entre les puits Mallowa et Nibil, tout le monde remarque les traces d'un bon nombre de véhicules qui font exactement cela. La piste ainsi dessinée entre les collines de sable est tout aussi praticable qu'on peut l'espérer dans cette région de l'Australie et semble bien se diriger vers les coordonnées fournies par Arthur MacWhirr.

Dodge est d'avis que cette piste est un coup de chance à ne pas négliger et, si les investigateurs sont d'accord, les puissants Daimlers s'enfoncent en cahotant dans un désert toujours plus vide. (Sinon, l'expédition poursuit sa route jusqu'au puits Bungabinni et trace sa propre piste vers la cité enfouie. Elle s'épargne alors l'épisode du Camp de la Mort qui commence maintenant.)

La piste n'a pas été utilisée depuis longtemps. Des vagues de sable la coupent en plusieurs endroits. Parfois, une herbe broussailleuse a pris racine dans les ornières. La progression est régulière et sans détour. Il n'y a aucun signe des blocs cyclopéens figurant sur les photos de MacWhirr, mais le terrain est tout à fait semblable. En deux heures, l'équipe parcourt une soixantaine de kilomètres vers le nord puis la piste s'arrête.



Des Empreintes de Polypes Volants

Un camp de mineurs

Au pied d'une saillie rocheuse de cinq, six mètres de haut, sont regroupés une douzaine de tentes, plusieurs grandes piles de caisses, divers tubes et pièces mécaniques, un cabanon marqué "Explosifs" et un petit bâtiment intact surmonté d'un volumineux mécanisme. Un vieux camion Ford est garé à l'extrémité de la rangée de tentes, tordu et brisé comme si un géant lui avait marché dessus. Une réussite de Géologie, d'Idée ou de Connaissance indique qu'ils sont devant une exploitation minière quelconque. Toujours aucun bloc curviligne en vue.

Quand ils descendent de leurs véhicules, ils trouvent des os humains parmi le sable et les cailloux. Plusieurs squelettes sont à peu près complets mais beaucoup d'os sont brisés.

Une réussite de Trouver Objet Caché à proximité du bâtiment se traduit par la découverte d'un gourdin de 75 centimètres, à moitié enterré dans le sable. L'extrémité est hérissée d'un grand nombre de petites dents blanches. Une réussite d'Histoire Naturelle détermine que ces dents appartenaient certainement à de grandes chauves-souris.

LE PUITS DE MINE : Le petit bâtiment de bois protège l'entrée d'un puits de mine. Le mécanisme sur le toit, un moteur et un treuil, actionne un petit monte-charge actuellement en surface. Le faisceau d'une lampe torche ou le son d'une pierre jetée révèle simplement que le puits est très profond. Une réussite de Mécanique suffit à mettre en marche le moteur à essence de l'ascenseur. Une autre réussite permet de se rassurer sur l'état du câble, du treuil et de la nacelle. Tout est parfaitement sûr et en état de marche. Le monte-charge peut être commandé de l'intérieur.

Si les investigateurs font descendre l'ascenseur, celui-ci s'arrête sur des rocs éboulés à une soixantaine de mètres de profondeur. Une réussite de Géologie diagnostique un

effondrement ; l'étayage n'est peut-être pas aussi solide qu'il y paraît. Le retour en haut est la seule issue.

L'APPENTIS AUX EXPLOSIFS : La serrure a été brisée et il n'y a plus rien à l'intérieur, si ce n'est deux grosses caisses vides. Ces emballages portent les caractéristiques détaillées de la dynamite qu'ils ont autrefois contenue. Chaque boîte renfermait 48 bâtons. D'autres caisses identiques traînent à proximité de l'abri, vides, usées par le vent et à moitié remplies de sable.

LA TENTE INTACTE : Toutes les tentes ont été sauvagement ravagées, seule l'une d'elles a été soigneusement recousue. Elle renferme des vêtements, des allumettes intactes, des conserves (vides et pleines), plusieurs lanternes, du pétrole et d'autres équipements domestiques. C'est le seul endroit du camp qui semble avoir été récemment habité.

LA SOURCE : Une réussite de Trouver Objet Caché ou Géologie attire l'attention sur un autre point intéressant du camp. Sur la paroi rouge qui domine les tentes se détache une tache sombre. Une source minuscule coule au centre. Le filet d'eau a tout juste le diamètre d'un clou et alimente une bassine émaillée blanche fixée dans le roc. L'eau qui déborde disparaît dans une crevasse pour ne plus réapparaître. Elle est claire, fraîche et pure.

LES ALENTOURS : S'ils font un tour dans les environs, les investigateurs remarquent, sur une réussite de Trouver Objet Caché, une étrange suite de traces. Les empreintes démarrent soudain au milieu du sable pour s'interrompre brusquement un peu plus loin, comme si quelque chose avait atterri là et marché un peu avant de s'envoler de nouveau. Une réussite de Suivre une Piste détermine qu'il s'agit de traces fraîches. Chaque empreinte comporte cinq doigts énormes, de près de deux mètres de long. Une réussite de Mythe de Cthulhu suggère qu'elles ont pu être laissées par des Polypes Volants.

DANS LA DIRECTION DE LA CITÉ : Si l'équipe essaie d'atteindre les coordonnées indiquées par MacWhirr à partir du camp, elle se heurte à une barrière rocheuse et à des étendues de sable mou qui bloquent toute progression des véhicules. Cette barrière court sur deux heures tant vers le nord que le sud. Une fois contournée, la progression vers l'est se poursuit sans problème. Que les investigateurs choisissent d'arriver par le nord ou le sud, ils rencontrent dans chaque cas des traces de véhicules qui les emmènent exactement aux coordonnées recherchées. "L'Embuscade" décrite page suivante est susceptible de prendre place dans un cas comme dans l'autre.

Jeremy Grogan

Alors que l'équipe vient de terminer son exploration des lieux, des jappements se font entendre de l'autre côté du camp. Peu après, les investigateurs distinguent une demi-douzaine de silhouettes canines qui les observent du sommet d'une dune. Un sifflement humain retentit et les animaux disparaissent derrière le monticule de sable.

Jeremy Grogan

Pour poursuivre la meute, les investigateurs doivent d'abord escalader la pente de sable mou. Arrivés en haut, ils trouvent les traces laissées par les chiens. Un peu plus bas, de l'autre côté de la dune, les empreintes de pattes se mêlent à celles de pieds chaussés. La piste n'est pas difficile à suivre et, quelques minutes plus tard, le groupe rejoint une meute de chiens brun rouge qui entoure un homme vêtu de ses seules chaussures de ville. Il se tient au milieu d'un cercle d'un mètre cinquante de diamètre, délimité par des cailloux posés sur le sable.

"Arrière, créatures de Satan ! Disparaissez ou gare !" hurle l'homme (Jeremy Grogan). "Mes amis vont vous mettre en pièces !" Et, de fait, les dingos commencent à prendre position de chaque côté de l'équipe, muscles tendus, prêts à bondir à l'attaque.

Une réussite de Baratin, Crédit, Persuasion ou Psychologie rassure l'homme sur les intentions des arrivants. Si ces derniers font preuve d'un peu de patience, il finit par raconter son histoire.

S'il se sent menacé, les dingos réagissent à sa peur en attaquant toutes dents dehors. Dès qu'un investigateur est tué ou sérieusement mis à mal, il rappelle les chiens et attend le départ des intrus. S'ils restent là, il lance sur eux les chiens encore et encore, chaque nouvelle attaque éliminant un membre du groupe.

Le cercle de pierre n'a de signification que dans l'imagination de Grogan. Mais si on lui tire dessus, les dingos attaquent immédiatement pour tuer le tireur.

JEREMY GROGAN, 36 ans, mineur dément & puissant rêveur

FOR 12	CON 13	TAI 11	INT 12	POU 12
DEX 12	APP 11	ÉDU 9	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Fusil (.30-06) 45 %, 2D6+3 ; Lutte 30 %, dommages spéciaux.

Compétences : Baratin 35 %, Conduire un Engin Lourd 50 %, Connaissance de la Mine 45 %, Discrétion 45 %, Explosifs 30 %, Écouter 60 %, Géologie 30 %, Mécanique 45 %, Mythe de Cthulhu 3 %, Premiers Soins 50 %, Rêver 15 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 20 %, Trouver Objet Caché 60 %.

DINGOS MAGIQUES

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*
FOR	8	9	11	10	8	11	10
CON	13	14	17	15	13	17	14
TAI	6	5	7	4	5	6	4
DEX	15	17	12	14	13	17	11
POU	12	12	12	12	12	12	12
PV	/	/	/	/	/	/	/
bd	+1D4	-1D4	+0	-1D4	-1D4	-1D4	-1D4

Déplacement 12

Armes : Morsure 90 %, 1D8.

Armure : Les dommages physiques sont sans effet sur ces créatures magiques.

Compétences : Faire ce Que Veut Grogan 100 %, Folâtrer avec Grogan 100 %, Suivre une Piste 95 %, Trouver Objet Caché 85 %.

Le témoignage de Jeremy Grogan

Lisez ce qui suit aux joueurs ou remettez-leur une photocopie.

"Je ne sais plus à quand ça remonte. Des années, je pense. J'étais dans la mouise à Cuncudgerie quand je suis tombé sur ce yankee qui prétendait avoir la carte d'un fabuleux filon loin à l'est. Y semblait pas franc du collier mais tous les patrons sont comme ça et il payait une prime

d'engagement, cash et sur-le-champ. Alors j'ai signé avec lui pour un boulot de mineur.

"Il a engagé pas mal de monde, une vingtaine et plus. On était tous d'accord qu'il était fada, qu'on travaillerait pour lui jusqu'à ce qu'il ait plus de fric, puis qu'on rentrerait en ville. C'est ça le boulot : un contrat... puis un autre.

"Le type s'appelait John Carver. Il nous a emmenés ici où y'a pas la moindre chance de trouver de l'or, surtout pas une veine dans le quartz, et il nous a fait creuser à un point précis. 'Mes recherches ne laissent aucun doute', il répétait encore et encore et, bon sang, c'que ça nous faisait rire ! On surveillait qu'il nous paye jour après jour parce que le gars était sûr de boire la tasse. Et on est descendu dans le sable puis les sédiments puis le roc. Et l'homme a fini par être à cours d'argent. Pas de paye, pas de travail, on était tous d'accord, alors on s'est tous assis en attendant les camions de ravitaillement qui devaient venir de Cuncudgerie la semaine suivante. Ils nous ramèneraient.

"Pendant ce temps-là, l'Américain est devenu bizarre : y marchait dans le désert, faisait comme si y parlait avec des êtres invisibles, avec des gestes et tout ça. Puis il a disparu pendant toute une journée et le début d'une autre et quand il est revenu, ses yeux étaient fous et mauvais. 'Il y a un moyen', qu'il a dit, 'il y a un autre moyen et Dieu me l'a montré. Partez si vous voulez ; vous ne m'êtes plus d'aucune utilité maintenant.'

"Un des hommes a parlé de toucher quelque chose pour les jours passés à attendre les camions, et plusieurs autres ont eu des mots pas polis du tout pour le Yankee ; c'est vrai que ce camp n'était pas vraiment un hôtel. Carver, ça l'a rendu fou, et il a gueulé tous les gros mots qu'il savait. Il a pris un air bien mauvais pour dire que 'Puisque c'est comme ça que vous le prenez, je vais m'assurer que vous partiez au plus vite, tous autant que vous êtes.' Ça ressemblait un peu à une menace, mais qu'est-ce qu'il pouvait faire tout seul ?

"Il est parti, dans le désert. Cette nuit-là, je me suis fait pincer à tricher aux cartes et deux gars m'ont poursuivi dans la brousse jusqu'à ce que j'arrive à les semer. Alors que je rejoignais discrètement le camp, j'ai vu Carver qui faisait des gestes en haut du rocher. Une grande chose ailée, avec des serres comme des câbles, est descendue du ciel. Elle a détruit le camp, et tué tous les hommes.

"Quand les gars se sont rendu compte que les fusils ne faisaient rien, ils se sont mis à hurler comme des animaux piégés. Oh Seigneur !

"Le désert semblait offrir une mort plus propre et je m'y suis enfoncé. Tout plutôt que de croiser cet homme et son démon. Le lendemain, j'ai trouvé un peu d'ombre et je me suis allongé pour mourir. Mais en fait, ça m'a un peu remis d'aplomb et j'ai dormi pendant des jours.

"Quand je me suis réveillé, les dingos étaient là. Ce sont mes amis", explique Grogan. "Mais ils ne sont pas réels. Je crois qu'ils sont magiques, car ils restent flous dans ma tête et j'oublie sans cesse lequel est lequel. Et ils ne mangent jamais."

Réponses supplémentaires

Si on l'interroge à ce sujet, il pense que Carver a pris le camion, la dynamite et le reste du ravitaillement, mais il ne sait pas où il est allé. Les dingos ont, à plusieurs reprises, protégé Grogan d'une bande de Kooris apparemment décidés à le tuer. Ces horribles gens portent des gourdins hérissés de dents minuscules. Depuis que les dingos en ont dévoré deux, les autres ont renoncé à s'approcher.

Un petit secret

Grogan a raison à propos des dingos. La folie et la solitude ont donné de la consistance à ses rêves. Il ignore complètement comment il a pu faire passer ces animaux du rêve à la réalité et se trouve bien incapable de renouveler volontairement l'expérience. Les dingos sortent du Temps du Rêve ou, peut-être, des Contrées du Rêve. Ils n'appartiennent pas à ce monde et sont insensibles aux attaques matérielles.

Personnalité de Grogan

Grogan est fou. Ses propos précipités sont entrecoupés de silences qui durent de quelques secondes à quelques minutes. C'est un homme rusé. Une réussite de Psychologie souligne que, d'ordinaire, il n'est pas quelqu'un à qui l'on peut se fier mais, pour les choses importantes, quelque chose l'oblige à s'en tenir à la vérité. Si l'on excepte les dingos, qui resteront une énigme, la source est la seule autre trace de son talent pour le Rêve. Harcelé de questions, il devient boudeur jusqu'au mutisme, mais les investigateurs qui s'arment de patience et restent avec lui assez longtemps obtiennent toute son histoire.

Près de la Cité de la Grande Race

✱ = Lieux d'embuscade

Puits Sahara
Route suivie par Wycroft
Barre rocheuse
ENTRÉE DU CULTE DANS LA CITÉ
CAMP DE LA MORT
Lac Auld
Piste Canning
Puits Bungabinni
Lac George
Puits Nibil
Puits Mallowa
N

L'embuscade

Alors que l'expédition approche enfin, par le nord ou le sud, de l'entrée de la cité enfouie, elle pénètre dans une gorge où des Kooris l'attendent en embuscade. Ce sont les éclaireurs et gardes volants de Huston. Dès qu'ils repèrent un véhicule, ils bloquent le passage avec des rochers. Quand le véhicule stoppe ou ralentit, ils font tomber d'autres rochers pour détruire camions et passagers ou, au moins, bloquer la retraite.

Faites rouler un bloc par véhicule. Chaque rocher a 30 % de chances de toucher et de démolir un camion, ce qui se traduit par 2D6 points de dommages aux occupants. Si l'un d'eux repère le rocher (réussite de Trouver Objet Caché) et avertit le conducteur, celui-ci peut éviter le projectile (réussite de Conduire) et sortir son véhicule intact du piège.

Si, une fois les rochers tombés, un ou plusieurs camions sont démolis ou bloqués, les Kooris attendent que les occupants en descendent pour jeter sur eux leurs lances et leurs boomerangs de guerre. À moins que les joueurs n'aient dûment précisé que les investigateurs se préparaient à faire feu, accordez un premier tir gratuit aux Kooris pendant la descente des camions. Les investigateurs qui se tenaient armes prêtes peuvent faire feu dès le premier round dans l'ordre des DEX. Les autres doivent attendre le round suivant. Souvenez-vous que les Kooris ne peuvent envoyer leurs lances ou boomerangs que tous les deux rounds.

Quand trois attaquants ou plus sont morts ou sérieusement blessés, ou quand ils sont à cours de lances et de boomerangs, ils rompent le combat et disparaissent dans le désert. Chaque investigateur compétent en Suivre une Piste peut pourchasser un des fuyards. Les autres peuvent, bien sûr, s'attacher aux pas d'un des pisteurs. Une fois blessés ou acculés, les assaillants se rendent systématiquement. Ils diront tout ce qu'ils savent. S'il y a plus d'assaillants que de pisteurs (David Dodge fait partie du nombre), certains réussissent à s'enfuir pour prévenir Huston de l'approche du groupe.

Les Kooris capturés essaient sans relâche de s'enfuir et se montrent aussi exaspérants que possible. En revanche, ils ne contrôlent guère leur langue et répondent volontiers à presque toutes les questions. La flatterie, ou des dons en tabac, sucreries ou autres nourritures, excite leur vantardise. Ils deviennent très bavards et fournissent toutes les informations réunies ci-dessous. Lisez-les aux joueurs ou choisissez, phrases par phrases, des réponses plausibles aux questions des personnages.

- La piste se termine au milieu d'un champ de pierres étranges. Il y a un trou où beaucoup descendent mais dont bien peu remontent.

- L'escalier se termine par une grande caverne qui ne s'arrête jamais. Il ne faut pas déranger les choses féroces qui vivent à l'intérieur. Ceux qui font trop de bruit au mauvais moment sont dévorés par ces créatures trop horribles pour être décrites.

- Dans un autre endroit de la caverne vit l'homme blanc qui règne sur le désert et nous donne des prisonniers pour la viande et le sexe. Il y a beaucoup de prisonniers dans la caverne. Dans un autre endroit encore vit un être étrange qui sait tout sur tout mais rien sur nous, et qui est libre mais prisonnier du chef blanc.

- Le chef blanc dit que Père de Toutes les Chauves-Souris pourrait bientôt revenir en ce monde, mais il ne sait pas quand exactement. Pour se préparer à sa venue, il doit toucher certaines pierres quand c'est le temps.

Ces Kooris ont une conception passablement enfantine de ce qui se passe car elle ne s'appuie, en fait, que sur des rumeurs, contes, insinuations et conversations surprises. Personne n'a pris la peine de faire plus qu'enflammer leurs désirs les plus grossiers. Si les investigateurs persistent à les interroger, ils risquent, par leurs questions, de dicter inconsciemment les réponses des prisonniers ; tenez-en compte.

Par exemple, les Kooris peuvent se mettre à craindre la vengeance de leur chef et refuser de répondre autrement que par "non" (en réponse aux questions qui se terminent par une voyelle), "oui" (à celles qui se terminent par une consonne), et "peut-être" (pour une fin en s). Si ce procédé est appliqué avec soin, il va certainement conduire les investigateurs à entendre ce qu'ils veulent — ou ne veulent pas. Aucune de ces deux interprétations ne les rapprochera de la vérité.

KOORIS EN EMBUSCADE

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FOR	16	14	13	17	11	12	13	11
CON	14	16	12	13	11	14	16	13
TAI	14	14	12	11	13	16	16	13
DEX	18	17	16	15	14	13	12	11
POU	19	9	11	13	16	9	11	14
PV	14	15	12	12	12	15	16	13
bd	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+0	+1D4	+1D4	+0

Armes : Boomerang de Guerre 70 %, 1D8 ; Gourdin du Culte 55 %, 1D10 + bd ; Lance 1M 65 %, 1D6+1.
Chaque attaquant est équipé d'un boomerang de guerre, trois lances et un gourdin du culte.

Compétences : Discrétion 55 %, Esquiver 45 %, Écouter 65 %, Gadudjara 45 %, Grimper 55 %, Mythe de Cthulhu 9 %, Pidgin 15 %, Se Cacher 40 %, Suivre une Piste 65 %, Trouver Objet Caché 70 %.



La Cité sous les Sables

L'ultime bataille pour la cité enfouie sous les sables australiens. Son exploration donne l'occasion aux investigateurs de rencontrer un extraterrestre plus vieux que l'humanité elle-même.

Que les investigateurs aient rencontré ou non Mortimer Wycroft, Huston risque d'être averti de leur arrivée. Des Kooris rescapés de l'embuscade ont pu le prévenir de l'approche (décidée) des intrus vers la Cité de la Grande Race.

Les lieux sont assez semblables à ce que montrent les photographies de MacWhirr. Le sable est maintenant tassé par le passage des hommes et des véhicules et une bonne quantité de détritus contemporains parsèment l'endroit. Si Wycroft est arrivé — il a été probablement plus rapide que les investigateurs — plusieurs camions légers sont garés au centre de la zone, débarrassés, pour l'essentiel, de leur chargement. Une partie de celui-ci est entassé sous une bâche près d'un petit abri : un toit perché au-dessus d'un mur bas de sacs de sable. À l'intérieur, on trouve un générateur et un

escalier de bois qui s'enfonce dans le silence des profondeurs. Le générateur tourne en permanence. Son *TEUF-teuf-TEUF-teuf* porte loin dans le désert. Pour autant qu'en sache Huston, ou n'importe quel sectateur, cette entrée est la seule qui donne accès à la Cité de la Grande Race. Un unique garde est posté là en permanence. À l'arrivée de Wycroft, il doit jouer les débardeurs, ce qui laisse l'entrée sans surveillance pendant un moment.

Si les Kooris ont signalé l'arrivée des investigateurs à Huston, l'entrée est alors solidement gardée par une demi-douzaine de sectateurs armés de fusils. Les sacs de sable leur donnent une excellente couverture mais les camions réduisent leur angle de tir. Pour pallier ce problème, un sectateur est allongé sous chacun des deux camions.

Tout un chaos de blocs de pierre surgit du sable, ce qui favorise grandement une approche discrète de l'entrée, mais les cinquante derniers mètres sont complètement à découvert. Cette étendue de sable se franchit en six ou sept secondes, ce qui donne largement le temps à chaque sectateur de placer un bon coup de fusil dans des cibles qui ne font que leur faciliter la tâche en s'approchant.

Si les investigateurs sont coincés dehors par le feu roulant des sectateurs, ils décideront éventuellement de se débarrasser de l'obstacle en y envoyant un camion en flammes ou chargé de dynamite. C'est une tactique efficace contre les gardes mais les informations qu'ils ont reçues des Kooris en embuscade ne devraient pas les y encourager. Quoi qu'il en soit, le camion doit avoir un chauffeur (Conduire une Automobile ou Conduire un Engin Lourd) et la réussite de l'opération est soumise à celle de son jet de Conduire ou à un jet de POU x 2.

Le saut hors du camion puis le souffle de l'explosion infligent un total de 2D6 points de dommages au kamikaze. Il faut encore y ajouter les balles qui ont pu le toucher auparavant (les gardes divisent leurs chances de toucher par quatre). Si cette charge héroïque ne tente aucun volontaire, les investigateurs vont peut-être chercher une autre entrée à la cité, une possibilité traitée par la suite.

L'explosion ne manque pas d'attirer l'attention des Polypes Volants qui se trouvent à quelques kilomètres. L'un d'eux survole la zone dans l'heure qui suit et attaque au hasard deux des investigateurs, si ceux-ci ne sont pas encore sous terre.

Sous terre

L'escalier s'enfonce sur presque une centaine de mètres. Nyarlathotep a guidé Huston vers un accès facile, mais il a tout de même fallu beaucoup de travail pour le rendre vraiment utilisable. Des lampes électriques, installées avec parcimonie mais régularité, éclairent les marches après les quinze premiers mètres. En bas des marches, un deuxième générateur est exactement semblable à celui du haut. Plusieurs barils de 200 litres d'essence démontrent bien que les occupants du lieu ont prévu le cas où leur accès vers l'extérieur serait bloqué pendant une longue période.

Les visiteurs sont d'abord surpris par la fraîcheur. À cette profondeur règne une température constante de 8°. Puis par le silence. Un silence au-delà de la vie et de la mort. Aucune tombe n'a existé aussi longtemps que cet endroit. Aucune n'a jamais renfermé un tel trésor. Plus loin, dans le halo des minuscules ampoules qui s'alignent jusque dans les profondeurs insondables, ils entrevoient de vastes salles emplies d'une poussière épaisse. Plus loin encore s'ouvre le domaine des ténèbres éternelles.

Accessoirement, ces cavernes ont attiré les chauves-souris de tout le pays. Leur masse compacte occulte complètement le plafond. Le bas de l'escalier est inondé de leurs excréments. Un peu de vacarme ou une explosion, et les voilà qui se précipitent vers la sortie par millions. Au crépuscule, toutes quittent la cité en longues vagues noires.

Les investigateurs peuvent s'enfoncer dans la cité suivant n'importe quelle direction mais les passages éclairés exercent une attraction presque irrésistible. Tout le monde voit que, sous l'alignement des lampes électriques, l'épaisse couche de poussière omniprésente a cédé la place à un sentier battu. Dans les ténèbres environnantes, il est impossible de se rendre compte de l'étendue de la cité.

La plupart des sectateurs vivent non loin du bas des marches, dans un endroit qu'ils appellent le Dortoir. Il se situe suffisamment loin du second générateur pour que le bruit ne les empêche pas de dormir. C'est une série de quatre salles carrées d'une dizaine de mètres de côté. Chacune loge jusqu'à 1D10+2 sectateurs.

Un important courant d'air traverse le Dortoir ; il emporte les fumées des feux de camp vers l'escalier et la surface.

Ces pièces contiennent des couchages écœurants de saleté, des artefacts obscènes, des os et différents exemples d'un art sauvagement inspiré. Les sectateurs qui possèdent fusils, couteaux, espèces, etc. les gardent toujours avec eux de peur de se les faire voler par leurs compagnons de Dortoir. Dans une des salles, deux boulettes de papier traînent par terre ; ce sont des copies carbone d'ordres dactylographiés de Huston. Les investigateurs doivent réussir un jet de Chance pour les repérer dans le désordre puant du lieu. Ces messages sont reproduits dans l'Aide de Jeu n° 37. Vous pouvez les lire ou les remettre aux joueurs.

Aide de Jeu n° 37. Notes à Tous les Acolytes.

Utilité du document : Suggère qu'un certain nombre des sectateurs présents sont susceptibles d'avoir recours à des

À : Tous les Acolytes
OBJET : Apprentissage Magique
DATE : - - 1925

Il est rappelé à tous les acolytes que leur devoir envers leur dieu passe aussi par la pratique régulière et studieuse des gestuelles et intonations nécromanciennes qui conditionnent leurs sortilèges. Un examen de votre capacité au Flétrissement aura lieu dans deux semaines à compter d'aujourd'hui.

R.H.

À : Tous les Acolytes
OBJET : La Chasse Récente
DATE : - - 1925

Nous n'avons toujours pas retrouvé notre "gibier sur deux jambes". Aucune excuse ne peut justifier cette incapacité à localiser un humain dépourvu aussi bien d'armes que de nourriture, eau ou magie.

Rappelez les "lignards" à leur devoir de vigilance.

R.H.

Aide de Jeu n° 37

pouvoirs magiques destructeurs, qu'il est possible d'échapper à des sectateurs en chasse dans ce complexe de salles, couloirs, etc. et avertit de l'existence de quelque chose appelé "lignards". Les initiales R.H. peuvent correspondre à Robert Huston. Notez aussi que les personnages pourraient tomber sur le "gibier sur deux jambes" mentionné par Huston, un allié humain potentiel et une mine certaine d'informations.

Lumières et bruits arrivent presque toujours du Dortoir et personne ne monte la garde. Voici les caractéristiques d'une vingtaine de ces sectateurs. Chacun des lots comprend un acolyte capable de lancer des sortilèges. Si Huston est averti de la présence des investigateurs, il lancera son personnel, regroupé en pelotons de ce type, à leur poursuite.

SECTATEURS : PELOTON A

	Un	*Deux*	*Trois*	*Quatre*	*Cinq*
FOR	12	13	14	12	12
CON	14	11	10	10	12
TAI	10	11	8	12	10
INT	13	9	11	10	9
POU	14	9	4	9	10
DEX	12	12	12	12	12
PV	12	11	9	11	11

Bonus aux dommages moyen : +0.

Armes : Arme-À-Foudre* 50 %, 8D6/4D6/1D6 ; Gourdin du Culte 25 %, 1D10 ; Lutte 40 %, dommages spéciaux ; Revolver cal. 45 50 %, 1D10+2.
** Seul le numéro Trois porte une Arme-À-Foudre.*

Sortilèges : (Seulement pour le numéro Un.) Contacter Nyarlathotep (l'Avatar Chauve-Souris), Enchanter un Objet, Flétrissement, Signe de Voor.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 9 % ou 20 %, Sauter 45 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 40 %. Le numéro Un bénéficie de 20 % supplémentaires en Gourdin du Culte et Psychologie.

SECTATEURS : PELOTON B

	Un	*Deux*	*Trois*	*Quatre*	*Cinq*
FOR	11	13	11	13	12
CON	11	13	11	9	10
TAI	15	13	17	15	14
INT	12	9	11	10	9
POU	12	12	9	8	11
DEX	11	11	11	11	11
PV	13	13	14	12	12

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Arme-À-Foudre* 40 %, 8D6/4D6/1D6 ; Gourdin du Culte 25 %, 1D10 + bd ; Lutte 40 %, dommages spéciaux ; Revolver cal. 45 50 %, 1D10+2.
** Seul le numéro Deux porte une Arme-À-Foudre.*

Sortilèges : (Seulement pour le numéro Un.) Contacter Nyarlathotep (l'Avatar Chauve-Souris).

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 9 % ou 20 %, Sauter 45 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 40 %. Le numéro Un bénéficie de 20 % supplémentaires en Gourdin du Culte et Psychologie.

SECTATEURS : PELOTON C

	Un	*Deux*	*Trois*	*Quatre*	*Cinq*
FOR	15	17	15	18	13
CON	15	15	15	16	17
TAI	11	11	11	12	13
INT	11	9	10	11	8
POU	11	10	8	10	9
DEX	10	10	10	10	10
PV	13	13	13	14	15

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Arme-À-Foudre* 40 %, 8D6/4D6/1D6 ; Gourdin du Culte 25 %, 1D10 + bd ; Lutte 40 %, dommages spéciaux ; Revolver cal. 45 50 %, 1D10+2.
** Seul le numéro Cinq porte une Arme-À-Foudre.*

Sortilèges : (Seulement pour le numéro Un.) Contacter Nyarlathotep (l'Avatar Chauve-Souris), Enchanter un Objet, Flétrissement.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 9 % ou 20 %, Sauter 45 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 40 %. Le numéro Un bénéficie de 20 % supplémentaires en Gourdin du Culte et Psychologie.

SECTATEURS : PELOTON D

	Un	*Deux*	*Trois*	*Quatre*	*Cinq*
FOR	10	11	12	11	10
CON	10	11	10	11	10
TAI	12	13	12	11	10
INT	11	11	10	10	10
POU	10	12	8	7	11
DEX	9	9	9	9	9
PV	11	12	11	11	10

Bonus aux dommages moyen : +0.

Armes : Arme-À-Foudre* 40 %, 8D6/4D6/1D6 ; Gourdin du Culte 25 %, 1D10 ; Lutte 40 %, dommages spéciaux ; Revolver cal. 45 50 %, 1D10+2.
** Seul le numéro Deux porte une Arme-À-Foudre.*

Sortilèges : (Seulement pour le numéro Un.) Contacter Nyarlathotep (l'Avatar Chauve-Souris), Enchanter un Objet, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer une Horreur Chasseresse, Signe de Voor.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 9 % ou 20 %, Sauter 45 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 40 %. Le numéro Un bénéficie de 20 % supplémentaires en Gourdin du Culte et Psychologie.

Pendant cet épisode souterrain, gardez à l'esprit les points suivants :

- Les investigateurs sont incapables de déchiffrer les documents laissés par la Grande Race dans la cité. Même les instructions spécifiques apposées sur certaines des machines sont trop étrangères à l'esprit humain pour être comprises.
- Les artefacts conçus pour être utilisés par les Yithiens sont très malaisés à manipuler pour les humains.
- Les jets de Géologie montrent que la cité est extrêmement ancienne. Certaines parties sont ensevelies sous

des dizaines de mètres de grès, une roche qui résulte de la fossilisation des sédiments abandonnés par les eaux et le vent. En certains endroits, ces dépôts se sont effondrés ou brisés, ce qui ouvre alors des accès vers les niveaux les plus profonds de cette cité cyclopéenne.

- La cité est solidement bâtie de blocs énormes. Seuls les explosifs permettent de se frayer un chemin à travers les structures encore intactes. Et les explosions attirent à coup sûr l'attention des Polypes Volants.

- Si l'Œil de Lumière et Ténèbres est apposé sur la cité, il bloque l'ouverture du Portail quand vient le temps de l'éclipse solaire totale.

- Mettez en scène autant de rencontres de Polypes Volants que vous le jugez bon. Leur nombre pourrait être lié à celui des armes-à-foudre trouvées par les PJ ou à leur propension à utiliser ces engins. Gardez tout de même à l'esprit que les Polypes sont de rudes adversaires. Un seul d'entre eux est capable de détruire tout un groupe d'investigateurs malavisés.

L'autre entrée

À environ 700 mètres de l'accès ouvert par Huston (alias Carver), une butte offre un bon point de repli. De là, les investigateurs peuvent observer les allées et venues des sectateurs et réfléchir à la suite de leurs actions.

S'ils ont déjà observé les traces d'un Polype Volant, une réussite d'Idée souligne que ces créatures disposent certainement d'un autre accès. Une reconnaissance de la zone conduit à la découverte d'une seconde ouverture, une caverne à six kilomètres de là. Dans le sable alentour, on ne trouve aucune trace de pneu, mais d'énormes (presque deux mètres) empreintes à cinq doigts. Les investigateurs en ont peut-être déjà vu de semblables, pendant leur visite du Camp de la Mort. Une réussite de Mythe de Cthulhu les identifie : des traces de Polypes Volants. C'est probablement par cet accès que sont sortis les premiers Polypes.

La caverne est un trou vertical d'une quinzaine de mètres de large et d'apparence très récente. Le courant d'air qui en surgit transporte une telle odeur d'antiquité que tout le monde en a la chair de poule.

À l'intérieur de la cité

Ci-contre, une carte schématique localise tous les points de la cité importants pour notre aventure. La cité elle-même s'étend dans toutes les directions sur des dizaines de kilomètres. Les sous-chapitres qui vont suivre traitent essentiellement de ces points repérés sur la carte. L'atmosphère inhumaine qui règne ici et la menace constante des Polypes Volants se traduisent par une perte de 1 point de Santé Mentale par jour passé à explorer le complexe. Ces pertes ne s'appliquent plus quand un investigateur est emprisonné dans une salle unique ou coincé quelque part pour une raison quelconque.

La Cité de la Grande Race n'a pas été creusée dans le sol, même si nombre de ses avenues étaient complètement couvertes. Les niveaux supérieurs ont été détruits, peut-être par les Polypes Volants, certainement par le passage du temps. Peu à peu, à travers les âges, la poussière et les sables ont tout recouvert. Les niveaux inférieurs restent pourtant à peu près intacts malgré les effondrements et les infiltrations. Huston a d'abord cherché à se frayer une entrée directement vers la partie qui l'intéressait mais il a échoué. Nyarlathotep l'a alors guidé vers un point d'accès plus facile à proximité. Il s'agit d'une "proximité" toute relative : les excavations actuelles de Huston sont à des kilomètres de l'entrée révélée par Nyarlathotep.

De grandes rampes couvertes de dalles octogonales relient les différents bâtiments et volumes de la cité. Les rampes sont très larges et, tout autour, les murs et la terre écroulée créent des couloirs là où il n'en existait pas. Elles suivent des pentes étranges. Le réseau déjà balisé par les sectateurs n'en comprend que deux, extrêmement raides.

À l'intérieur des bâtiments, de lourdes portes (FOR 25 pour les ouvrir) donnent sur des labyrinthes de salles. Désertées, ces salles évoquent pourtant par leurs étranges et gigantesques mobilier, artefacts ou œuvres d'art, leurs habitants originels. Ces choses-cônes étaient hautes de trois mètres et surmontées de quatre longs appendices mobiles, deux bras, une tête et une sorte de fleur complexe avec laquelle ils s'alimentaient.

Les distances et les volumes l'emportent en gigantisme sur tout ce que les investigateurs ont pu voir, si ce n'est R'lyeh elle-même. Des symboles curvilignes sont gravés sur la plupart des surfaces. En certains endroits, des éboulis barrent le passage. Ceux-ci (positionnés sur la carte schématique) doivent être escaladés avec prudence. Toute précipitation qui ne s'accompagne pas d'une réussite de Chance se traduit par la chute d'une pierre et 1D3 points de dommages pour le grimpeur.

Dans ces ténèbres inhumaines et oppressantes, le silence règne sans partage. Qui sait ce qui a pu se passer ici ? Qui sait ce qui peut s'y tapir ?

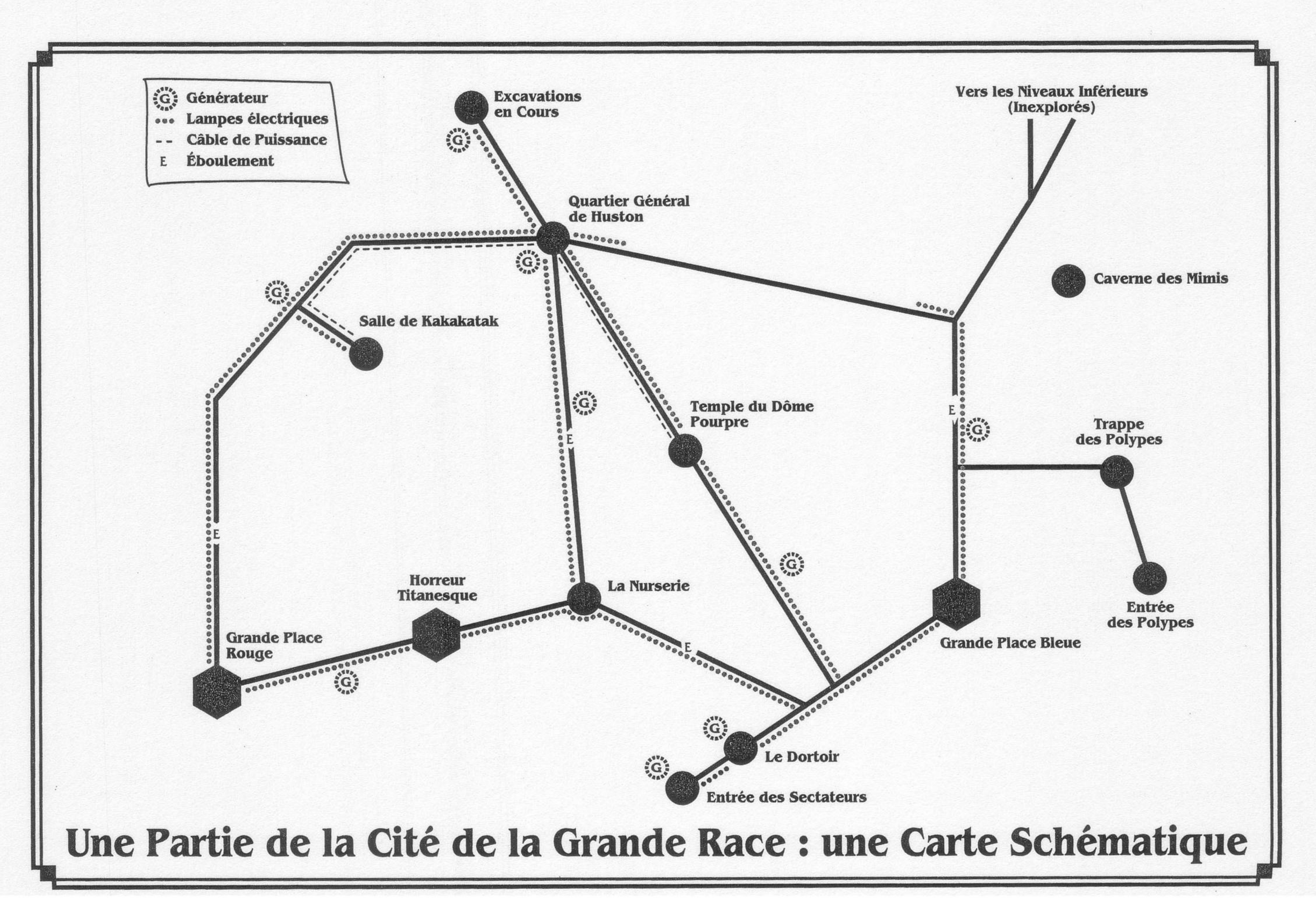
Un Polype Volant

Les investigateurs peuvent se laisser glisser en toute sécurité sur le sable des parois quasi verticales du trou, la pente s'estompant presque complètement après une trentaine de mètres. Il est par contre impossible de remonter dans ce sable qui n'offre aucun appui. Si les investigateurs veulent reprendre le même chemin pour ressortir, il leur faut fixer des cordes à un rocher alentour avant de se laisser descendre. Une fois dans les salles et couloirs de la cité, ils ne peuvent se fier qu'à une boussole pour retrouver l'entrée dégagée par Huston.

Pour une description générale, référez-vous à ce qui précède. C'est aussi l'occasion rêvée pour lire ou relire les chapitres VI et VII de "Dans l'Abîme du Temps". Cette seconde entrée donne accès à une partie de la cité qui n'a jamais été explorée par les sectateurs. Pour l'essentiel, la voie est dégagée, libre de tout éboulement. La poussière sur le sol est très épaisse, vierge, sauf en ces endroits où apparaissent soudain ces inquiétantes empreintes de deux mètres de long. Les bruits de pas sont étouffés. La poussière fine et pénétrante des éons adhère aux vêtements, aux mains et au visage des investigateurs.

Il faut parcourir des kilomètres sous terre avant d'atteindre la première guirlande de lampes installée par les sectateurs. Quand ils en approchent, les investigateurs entendent aussi le bruit de moteur d'un des générateurs d'alimentation. Garder le cap à la boussole est relativement simple. Les personnages ne rencontrent qu'un seul obstacle sur leur route : une trappe ouverte sur le domaine des Polypes.

Le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* consacre une page entière aux Polypes Volants (5ème édition, page 116). Mieux vaut voir ou revoir ces informations en détail. Les Polypes utilisent leurs tentacules ou leur souffle destructeur pour attaquer, connaissent éventuellement des sortilèges et sont largement immunisés contre la plupart des attaques physiques. Leur vue coûte 1D3/1D20 points de Santé Mentale. Ils sont terrifiants, malins, malveillants et presque indestructibles.


Générateur
Lampes électriques
Câble de Puissance
Éboulement
Excavations en Cours
Quartier Général de Huston
Salle de Kakakatak
Temple du Dôme Pourpre
Vers les Niveaux Inférieurs (Inexplorés)
Caverne des Mimis
Trappe des Polypes
Entrée des Polypes
Grande Place Bleue
La Nurserie
Horreur Titanesque
Grande Place Rouge
Le Dortoir
Entrée des Sectateurs
Une Partie de la Cité de la Grande Race : une Carte Schématique

Le puits dans les ténèbres

Les investigateurs arrivent devant un grand puits carré de cinq mètres de côté ou presque. Il occupe toute la largeur du passage. Le fond reste invisible quel que soit l'éclairage utilisé. Il n'existe plus aucun moyen de le contourner même s'il est évident qu'à une époque des rampes et des couloirs maintenant effondrés permettaient de continuer dans diverses directions. Les bords du gouffre sont nets et réguliers ; il est clair que celui-ci a été créé à dessein.

Le bord par lequel arrivent les investigateurs est occupé par une boîte de faible hauteur et d'une surface équivalente à celle de l'ouverture du puits. Quelques minutes d'inspection des énormes gonds sur le bord du puits et du système complexe, extraterrestre, de fermeture situé à l'autre bout de la boîte, suffisent à déterminer son usage. C'est en fait un couvercle, une trappe qui peut être refermée et verrouillée sur le gouffre, permettant alors de le traverser. Soulever et refermer la trappe demande une FOR combinée de 60.

Le bruit de tonnerre qu'elle produit en retombant en place attire certainement (75 % de risques) l'attention d'un Polype Volant. Il surgit des profondeurs insondables, renvoyant dans son élan la trappe en position ouverte, à moins que celle-ci n'ait été verrouillée. Il attaque ensuite les investigateurs qui risquent fort de tous trouver la mort. Les verrous de l'énorme trappe, lourds et compliqués, n'ont pas été conçus pour des mains et des esprits humains ; il faut 1D3 minutes pour les actionner. Le Polype Volant arrive en 1D20 minutes. Si les verrous ne lui permettent plus de repousser la trappe, les investigateurs entendent ses abominables coups de boutoirs et bruits de succion. Seuls quelques centimètres de métal les séparent du monstre !

Un autre puits se trouve peut-être à proximité. Des investigateurs avertis ne s'attarderont sans doute pas pour le vérifier.

Mises en scène alternatives

Vous pouvez, si vous le souhaitez, considérer qu'il y a 15 % de chances pour qu'un Polype soit déjà là quand les investigateurs approchent du puits et de sa trappe. Cette probabilité s'accroît de 5 % à chaque fois que les joueurs vous démontrent clairement qu'ils ne savent pas quoi faire ! Les bruits ou lumières importants (en particulier les flashs et projecteurs braqués vers le fond) à proximité du puits augmentent aussi ce pourcentage.

Les investigateurs qui approchent de l'endroit pourraient aussi n'être confrontés qu'aux étranges sifflements caractéristiques des Polypes. Près du gouffre, ils sont encore lointains, très au-dessous d'eux. Quand les investigateurs reprennent leur marche, il semble bien que les sifflements se rapprochent.

CINQ POLYPES VOLANTS MOYENS

	Un	*Deux*	*Trois*	*Quatre*	*Cinq*
FOR	48	51	47	47	43
CON	24	25	27	22	30
TAI	52	51	55	48	56
INT	11	14	12	10	15
POU	15	17	16	12	19
DEX	13	14	12	14	13
PV	38	38	41	35	43

Déplacement 8/12 en volant.

Bonus aux dommages : +5D6, mais seulement pour les dégâts provoqués par le souffle destructeur.

Armes : Tentacules (2D6) 85 %, 1D10 chacun ; Souffle Destructeur*, dommages équivalent au bd, réduits d'1D6 par 20 mètres de distance.

** Cette attaque est trop complexe pour être résumée. Consulter la description des Polypes Volants dans le livre de règles (5ème édition, page 116).*

Armure : 4 points + pouvoir d'invisibilité. De plus, comme leur corps est composé de matières extraterrestres, les armes physiques ne leur inflige que des dommages minimums. Les armes magiques, la chaleur et l'électricité leur font subir, en revanche, des dommages normaux.

Sortilèges : Ces cinq-là n'en ont pas. Vous êtes libre de créer des Polypes sorciers en vous référant au livre de règles.

Compétences : Aucune que l'esprit humain puisse appréhender.

Perte de SAN : Voir un Polype Volant fait perdre 1D3/1D20 points.

Au-delà du puits sans fond

Une fois qu'ils ont dépassé ce gouffre ouvert sur les cités de basalte noir de ces créatures malveillantes, les investigateurs progressent suivant une pente nettement descendante sur près de deux kilomètres. La lumière lointaine d'une ampoule électrique apparaît. Quand ils approchent, ils peuvent entendre le ronronnement encore étouffé d'un moteur à essence. C'est celui d'un des générateurs électriques installés par les sectateurs en même temps que les dizaines de kilomètres de lampes électriques qui éclairent certaines artères de la cité.

Quand les investigateurs atteignent cette partie éclairée, ils peuvent très bien décider de ne pas s'en occuper pour s'enfoncer dans les ténèbres infernales. Si vous estimez qu'ils sont en train d'errer sans but, vous pouvez très bien les faire retomber sur le puits des Polypes et sa trappe. L'expérience devrait les décourager des ténèbres. Une fois qu'ils suivent les couloirs éclairés, cette cité labyrinthe devient compréhensible.

Des lignes de lumière

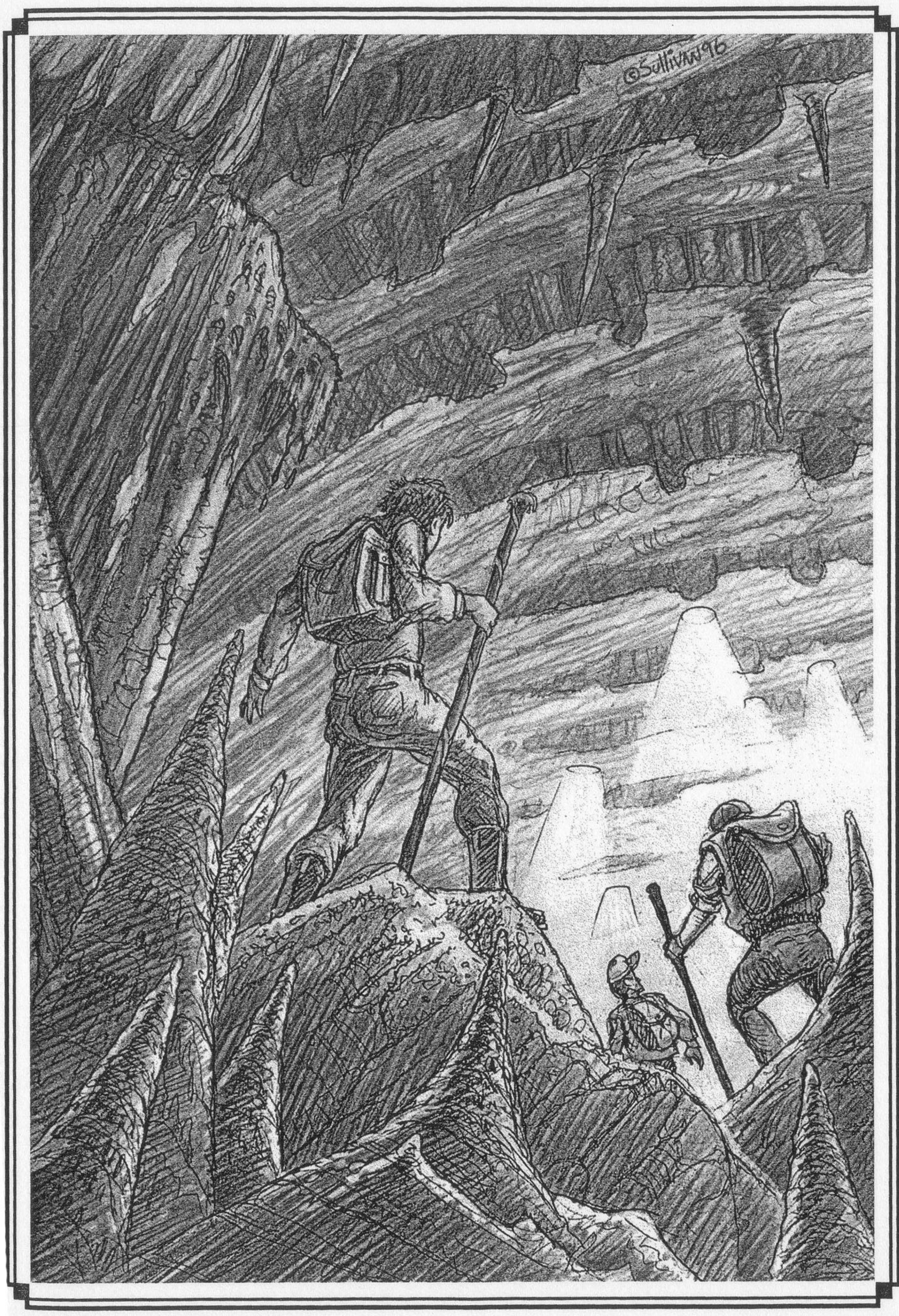
Les descriptions qui suivent sont valables pour toutes les lignes de communication éclairées entre les divers points importants de la cité.

Les lignes d'alimentation électrique sont devenues si longues qu'Huston a dû assigner deux sectateurs à leur entretien. Elles sont alimentées par plusieurs générateurs. Ceux-ci sont indiqués sur la carte schématique par des lettres G cerclées.

Au milieu de l'immensité de pierre froide de cette cité inconcevable, les investigateurs remarquent sans faillir que des traces de pas humains marquent abondamment (dans les deux sens) les passages éclairés. Elles ne s'écartent presque jamais des flaques de lumière. Quatre types de rencontres peuvent se produire sur ces routes où il est presque toujours possible d'éviter de croiser quelqu'un en plongeant dans les ténèbres infinies.

LE LIGNARD : Toutes les douze heures, un sectateur inspecte l'éclairage de la cité. Il (ou elle) porte une lampe électrique et un casque de mineur avec une lampe à acétylène. Généralement, le travail consiste simplement à remplacer les lampes grillées et à refaire le plein de carburant des générateurs. Chaque jour, un de ceux-ci est arrêté pour réglage et entretien. Le reste du temps, ils fonctionnent en continu. Le lignard n'est pas un combattant entraîné. Il connaît bien les parties de la cité qui bordent son circuit.

Le lignard est doté d'une arme inhabituelle, une arme-à-foudre, un artefact de la Grande Race. L'emploi systématique



Des Lignes de Lumière

de cette arme par le culte et la discrétion avec laquelle il conduit ses travaux souterrains lui ont permis de mettre un terme aux incursions des Polypes Volants.

LES TERRASSIERS : Une équipe de dix travailleurs zombies dirigée par deux sectateurs fait tous les jours le trajet entre le quartier général et les excavations où Huston compte bien retrouver certains artefacts de la Grande Race. Les ouvriers sont complètement indifférents à tout ce qui les entoure, inaccessibles à la colère ou la curiosité. En revanche, ils obéissent à toutes les instructions brèves prononcées à voix haute et claire. Les sectateurs ne sont armés que de fouets métalliques pour punir leur troupeau.

ÉBOULEMENT : En quatre endroits, la carte indique la présence d'un éboulement. Ces éboulis sont assez difficiles et dangereux à escalader. Les investigateurs qui ratent leur jet de Grimper subissent 1D3 points de dommages suite à une chute, une foulure, un bleu, etc. Les chutes de ceux qui ratent leur jet peuvent aussi faire suffisamment de bruit pour attirer un Polype Volant (5 % de chances).

GÉNÉRATEURS ÉLECTRIQUES : Chaque générateur est accompagné de quelques caisses de pièces de rechange et d'outils. Plus loin, sont entreposés des barils d'essence de vingt litres, pleins pour la plupart. Dans cet air stagnant, l'odeur des vapeurs d'essence peut être détectée sur 800 mètres.

La caverne des Mimis

Les investigateurs ne peuvent arriver ici qu'après une rencontre avec un Mimi.

La caverne mesure approximativement 15 mètres de diamètre. Elle est fermée. Il n'y a ni entrée ni sortie. Les murs et le plafond luisent doucement. On n'y entre ou sort que par la volonté des Mimis ou à coup de pelles, pioches et dynamite. Les quinze Mimis qui occupent ce lieu fixent intensément les investigateurs. Ils attendent qu'ils parlent pour leur répondre en dessinant sur le sol ou les murs.

Ils souhaitent que les personnages tuent les Vents Vivants (les Polypes Volants). Les Mimis sont vulnérables au vent. Ils ne s'intéressent ni aux sectateurs ni aux Yithiens ni même à Nyarlathotep. Ils n'offrent aucune information ou récompense.

Si les investigateurs sont d'accord, un Mimi marche vers un mur, le fend d'un doigt et conduit l'équipe (avec les mêmes effets de couleur et de désorientation que pour l'arrivée dans la caverne) devant le puits insondable et son énorme trappe. Un Polype flotte jusqu'à l'ouverture après 1D10+1 minutes. Les investigateurs sont livrés à leurs propres ressources : ils peuvent essayer de refermer la lourde trappe mais, s'ils ne sont pas équipés d'armes-à-foudre, la fuite est la meilleure solution. Les Mimis ne font alors rien pour les arrêter, mais peuvent décider par la suite de se venger. Si l'équipe reste très longtemps sous terre, elle sera peut-être pourchassée et décimée au hasard.

Si les investigateurs refusent la requête des Mimis, ceux-ci leur offrent à manger et à boire. Ceux qui acceptent se transforment en Mimis en 1D3 heures. Le processus est irréversible. Ceux qui déclinent l'offre de boisson et nourriture se voient tenter par d'autres plaisirs charnels (les femelles Mimis sont moins élancées que les mâles et réputées pour leur poitrine irrésistible). Ceux qui acceptent se transforment en Mimis en 1D3 heures ; encore une fois le processus est irréversible. Ceux qui sont devenus des Mimis voient désormais la vie d'une manière si différente qu'ils sont exclus de la campagne. Ramassez leur feuille de personnage. David Dodge met fermement ses compagnons en garde contre l'hospitalité des Mimis ; une réussite d'Occultisme fait de même.

Les Mimis abandonnent ceux qui refusent l'une et l'autre tentation. Ils dessinent alors une fissure dans le mur avec leur doigt, passent à l'intérieur et referment derrière eux, laissant les personnages dans une pièce parfaitement close. Si ceux-ci gardent la tête froide, ils vont trouver une partie du mur qui sonne creux. Il faut un total de 3D20 heures de travail pour percer le mur à coup de pierres, seulement 1D20 si l'équipe dispose d'outils en acier.

Après une journée d'errances dans le noir, le groupe tombe sur la suite de lampes électriques la plus à l'est, quelque part près de l'éboulement.

Si les investigateurs engagent le combat avec les Mimis, ces créatures magiques esquivent sans difficulté toutes les attaques physiques. Leur POU élevé les protège de la plupart des sortilèges. Ces horreurs issues du Temps du Rêve maîtrisent les investigateurs et mangent la chair du visage de celui qui a pris l'initiative de l'attaque. Les blessures ainsi infligées ne menacent pas sa vie, mais la malheureuse victime souffre horriblement. Elle perd 1D20+4 points de SAN et son APP tombe à 1. C'est désormais un objet d'horreur qui doit porter un masque ou des bandages en société. La vue de cette abominable boucherie coûte 1/1D8 points de SAN.

L'Arme-à-Foudre : Modèle B

Une réussite d'Idée suggère que cet appareil est une arme. Il n'y a pas moyen de déterminer, autrement que par l'expérience, par quel côté tire cet engin tubulaire. Si un mauvais pari est mis à l'épreuve sans précaution, un investigateur subit 8D6 points de dommages.

Comme il est précisé dans la description de la Grande Race de Yith du livre de règles (5ème édition, page 106), il existe de nombreuses versions des armes-à-foudre. Voici le modèle rencontré dans cette aventure.

De la taille d'une mitraillette, cette arme a une portée de base de 100 mètres et contient 1D20+3 charges. Ces charges sont constitutives de l'arme et ne peuvent pas être considérées comme les munitions des armes humaines. Il n'y a aucun moyen de recharger ce modèle d'arme-à-foudre mais les joueurs n'ont pas à le savoir. Les sectateurs qui en portent une savent tous que leur arme-à-foudre peut très bien ne plus fonctionner la prochaine fois qu'ils voudront tirer.

Il faut utiliser ses deux mains pour faire feu avec une arme-à-foudre même si la manœuvre est assez simple à comprendre. L'arme est capable de tirer une décharge par round et sa résistance est de 14 PV. La Chance de Base est de 35 %. Comme pour un fusil de chasse, les dommages dépendent de la portée : 8D6/4D6/1D6 à, respectivement, 50/100/200 mètres. L'arme-à-foudre ne peut empaler.

Attribuez un numéro à chacune des armes-à-foudre de cette aventure et faites les jets de dés qui déterminent leur nombre de charge.

UN MIMI EXEMPLAIRE

FOR 50	CON/	TAI 19	POU 30
DEX 20	Déplacement 20		PV/

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Lance Enchantée 100 %, dommages spéciaux.

Armure : Invulnérable aux attaques physiques

Les Mimis redoutent les vents violents — ceux créés par les Polypes Volants, par exemple — tout à fait susceptibles de briser leur long cou fragile. Quand une lance mimi

touche, le POU du Mimi attaquant est opposé à celui de sa cible sur la Table de Résistance. Si la victime a le dessous, elle meurt immédiatement ; si elle résiste, elle tombe dans un coma qui dure 1D6 mois. Mâle ou femelle, tous les Mimis ont les mêmes caractéristiques, même si les femelles ont une apparence beaucoup plus humaines que les longs mâles étirés.

Les Grandes Places

Comme le montre la carte schématique, deux grandes places ont été découvertes par les sectateurs. Elles font partie des quatre lieux associés à une source d'énergie autonome. Ce sont d'énormes salles octogonales. Les murs et les plafonds sont nus mais les planchers irradient une douce lumière. Une lueur bleue émane du sol de la place la plus à l'est et une lueur rouge de celle la plus à l'ouest. Leur utilisation originelle est inconnue. Chaque place mesure presque trois quarts de kilomètre dans sa plus grande dimension. L'éclairage ambiant est tel que les sectateurs n'y ont pas suspendu de lampes.

Le Temple du Dôme Pourpre

D'un diamètre de 600 mètres, cette merveille est restée à peu près intacte malgré ses cent millions d'années. C'est un hémisphère parfait bordé à sa base d'arches régulièrement espacées, les accès au temple. À l'intérieur, au centre du dallage de pierre grise, s'élève un second hémisphère. Celui-là irradie une lumière pourpre, violente et palpitante. Il mesure 150 mètres de diamètre et tressaille parfois comme s'il était vivant.

La fonction du dôme pourpre est obscure. Huston croit qu'il s'agit d'un centre énergétique puisant dans les ressources d'autres dimensions. Il a l'intention d'installer une sorte de transformateur qui lui permettrait d'utiliser ces énergies.

Au niveau de l'arche par laquelle pénètrent les investigateurs, du sable s'est répandu dans le temple. Un fémur humain rongé et un morceau de crâne dépassent des grains.

Quelque part devant le dôme pourpre se dresse un bloc de pierre haut d'environ un mètre. Il apparaît clairement qu'il a été traîné récemment jusqu'à son nouvel emplacement dans le temple. Des taches sombres couvrent sa surface et le dallage alentour. Des cendres et du charbon de bois marquent l'endroit où on a allumé un feu à même le sol.

Derrière la pierre sacrificielle se dresse une statue de Nyarlathotep de sept, huit mètres, représenté sous son avatar ailé de chauve-souris. À ses côtés, des statues plus petites représentent d'autres dieux : Cthulhu, Azathoth, Yog-Sothoth du Portail, Zoth-Ommog, Cthugha, Shub-Niggurath et d'autres. Pris dans son ensemble, cette collection est suffisamment horrible pour justifier une perte de SAN de 1/1D10 points.

Chaque statue est une réserve avide de force vitale. Quand un être vivant en touche une, il perd 1D3-1 points de POU et la moitié de ses Points de Magie actuels. On peut résister à cet effet de pompe en emportant une lutte POU contre POU, mais chaque statue a un POU de 1D20+10 points. L'énergie vitale drainée est mise en réserve dedans. En tant que Messager, Nyarlathotep est privilégié par le protocole : sa statue est censée être la première touchée. Elle contient déjà près de 500 Points de Magie.

Les statues sont en pierre. Elles pèsent toutes largement plus d'une tonne. Huston ne peut pas utiliser les Points de Magie qu'elles contiennent à sa guise (M'Weru le fait avec son autel). Ces points ne peuvent servir qu'à ouvrir le Portail. C'est ici qu'il doit conduire le rituel et sacrifier ces Points de Magie quand viendra l'instant de l'éclipse totale de soleil.



Une Invitation Mimi

Si Huston est tué ou capturé avant le bon achèvement du rituel de Portail, un acolyte sera formé pour le remplacer. Ce n'est que si le culte est complètement (ou en majeure partie) détruit ou que ses accès au temple sont scellés (peut-être en éveillant la fureur des Polypes Volants avec l'aide des Mimis) que le site australien restera silencieux quand le ciel commencera à s'ouvrir.

Les trois gardiens

La statue de Nyarlathotep cache trois grandes créatures chauve-souris. Elles sont noires et tiennent autant du crapaud que de la chauve-souris. Elles sont équipées de vastes ailes curieusement froissées et leur tête est dépourvue de bouche et d'yeux. Ce sont les grands "oiseaux" repérés par les investigateurs pendant leur voyage vers Cuncudgerie et mentionnés dans le journal de MacWhirr.

Ce sont des créatures vivantes, pas des statues. Pendant les cérémonies, elles s'assurent que Nyarlathotep reçoit la part du lion des sacrifices.

Quand elles ne veillent pas aux rituels, elles gardent le temple. Elles s'éveillent dès que quelqu'un pénètre dans la salle. Leur malveillance s'enflamme alors mais s'apaise devant tout hommage servile à Nyarlathotep : "Gloire à Nyarlathotep !" ou "Nyarlathotep Soit Loué !", par exemple. Une réussite de Mythe de Cthulhu, Occultisme ou Psychologie suggère la chose, encore que la connaissance du Mythe n'apporte que le texte des louanges : le personnage doit penser de lui-même à dire quelque chose. Si les intrus quittent rapidement le temple, les gardiens replongent petit à petit dans leur sommeil et ne les poursuivent pas.

GARDIENS DE LA CHAUVE-SOURIS

	Un	*Deux*	*Trois*
FOR	33	35	38
CON	44	36	40
TAI	24	24	24
INT	3	4	2
POU	10	12	14
DEX	12	8	10
PV	34	30	32

Déplacement 6/12 (en vol ; peut porter une personne de TAI inférieure ou égale au quart de sa FOR).

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Lutte 40 %, dommages spéciaux ; Vampirisme 100 %, 1D3 + perte de caractéristique.

Ces agents du Mal sont stupides mais déterminés. Une fois qu'ils ont réussi à maîtriser une victime, ils l'appuient sur la statue de Nyarlathotep pour lui voler ses Points de Magie ou l'enveloppent dans leurs énormes ailes velues pour la vampiriser eux-mêmes.

Lors d'une attaque de Vampirisme, les ailes arborent soudain une infinité de petits aiguillons sur toute leur surface. Ces projections acérées s'enfoncent dans la victime et y pompent les fluides corporels, d'où des dommages de 1D3 PV et une perte de 1 point par round dans la caractéristique la plus forte du sujet (FOR, CON, etc.).

Si les investigateurs ne rendent pas hommage à Nyarlathotep et restent assez longtemps pour que les gardiens s'éveillent et attaquent, ils essaient de capturer un personnage chacun et de l'appuyer contre la statue de Nyarlathotep jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si d'autres investigateurs traînent encore sur place, les gardiens attrapent ces nouvelles victimes. Trois gardiens et leurs victimes peuvent prendre place autour de la statue. Les gardiens ne poursuivent pas les investigateurs au-delà des arches du temple.

Ces gardiens sont un don de Nyarlathotep à un adorateur d'exception. Ils facilitent grandement la capture d'esclaves dans les camps kooris. Depuis un certain temps, Huston les essaie à la surveillance aérienne ; sans grand succès, ces créatures sont bien trop stupides pour interpréter correctement l'essentiel de ce qu'elles voient. Mais l'homme est infatigable et il teste maintenant leur capacité à emporter en l'air les sectateurs de petit gabarit. A votre gré, les investigateurs peuvent être témoins d'une telle expérience pendant leur passage au camp de Jeremy Grogan.

Rituels du Culte

Le Temple du Dôme Pourpre est le centre rituel de la secte. Les pouvoirs des ténèbres y sont célébrés chaque semaine et trimestre.

Pour les cérémonies hebdomadaires, les sectateurs allument un petit feu sur le sol près de l'autel (la pierre sacrificielle). Pendant qu'ils chantent et dansent autour du foyer, des milliers de chauves-souris tourbillonnent au-dessus d'eux. Les victimes sacrificielles, 1D3 au plus, courent entre deux rangées de sectateurs nus armés du gourdin du culte et d'un fléau. Chaque fléau vient d'être trempé dans une mixture brune et gluante fraîchement préparée.

La mixture correspond à une TOX de 17 (à opposer à la CON de la cible sur la Table de Résistance). Son application superficielle, en coupures et piqûres, se traduit par un horrible boursouflement et noircissement de la victime. La mort intervient en 1D4 jours. Un vaccin antirabique a 50 % de chances de sauver le sujet. La victime survit généralement à son passage entre les rangs des sectateurs déchaînés et on l'attache alors à la statue de Nyarlathotep. C'est là qu'elle attend la mort, lentement drainée de ses Points de Magie et torturée de plus en plus intensément par la mixture hydrophobique.

Les cérémonies hebdomadaires sont généralement conduites par un acolyte, même s'il arrive qu'Huston y assiste à l'occasion. Quelques 1D10+20 sectateurs y participent. Le spectacle coûte 0/1D3 points de SAN.

Les rituels trimestriels

Les rituels trimestriels visent à Invoquer la Chauve-Souris des Sables. Huston dirige la cérémonie dans une obscurité totale pour honorer cet avatar de Nyarlathotep. La force psychique de la Chauve-Souris, stimulée par les chants et tortures rituels des sectateurs, permet à tous les témoins de voir clairement les événements malgré le noir absolu. Cette étrange sensation, cette vision sans lumière, fait perdre 1/1D6 points de SAN à chaque investigateur.

Jusqu'à 1D10+9 hommes sont sacrifiés aux statues et au moins une victime est attachée à chaque représentation. Là aussi, chacun des sacrifiés est d'abord battu entre deux rangs de sectateurs acharnés. De plus, des femmes — leur nombre est égal à celui des victimes mâles — sont abominablement violentées, d'abord par les gardiens, puis par les sectateurs. Les rejetons de telles unions sont de monstrueux hybrides et représentent un danger même pour Huston. Ceux qui sont encore en vie ont été enfermés dans la Nurserie, un lieu pointé sur la carte schématique. L'horreur de l'expérience précipite généralement la victime de ce viol rituel dans la folie. Dans bien des cas, elle ne survie pas à la naissance nécessairement difficile. Le spectacle de cette cérémonie coûte 1D3/2D6 points de SAN.

La Nurserie

Au milieu d'une énorme salle, les lampes électriques encerclent une fosse noire, profonde d'une vingtaine de mètres et large de soixante. Aucune rambarde ne marque le

bord du trou. D'en bas proviennent d'horribles cris, gémissements et grognements, ainsi qu'une odeur fétide et suffocante. Un des cris correspond à celui d'un bébé en pleurs. Sans éclairage supplémentaire, il n'est pas possible de distinguer autre chose que de vagues ondulations et mouvements au fond de la fosse. Cette première approche du trou coûte déjà 0/1D2 points de SAN.

Une lampe torche braquée vers le fond dévoile bien pire. Des formes aberrantes, tentaculées, blasphématoires, bulbeuses, dépravées, purulentes, hideuses, démentielles en fait, rampent, tressautent ou suintent sur le sol de la fosse. La plupart du temps, ces formes rappellent celles des gardiens du Temple du Dôme Pourpre, eux-mêmes créés à l'image de Nyarlathotep. Bien des abominables avatars du dieu apparaissent ici en miniature.

Donnez tous les détails que les joueurs souhaitent connaître, mais chaque nouvelle monstruosité se traduit par une nouvelle perte de SAN. Dans son ensemble, la fosse coûte 1D4/1D10+1 points. L'examen d'un monstre en particulier, 1/1D4 points. Avec un total de 66 monstres, le coût global représente une véritable affaire.

L'utilisation d'une lampe torche ou d'autres éclairages additionnels se traduit par un bruit assourdissant dans la fosse. Les créatures croient qu'on vient les nourrir.

Huston protège les échecs de son programme de reproduction en les entassant ici. Ces horreurs restent pour lui la progéniture sacrée d'êtres venus d'au-delà l'espace et le temps.

Une horreur titanesque

Les investigateurs devraient d'abord penser n'avoir affaire qu'à une autre grand-place, moins bien éclairée que les autres. Mais quand ils approchent, ils voient qu'il s'agit, en fait, d'un énorme anneau de pierre posé sur un gigantesque organisme. Le poids de l'anneau comprime l'amas de vie en un dôme à peine marqué au centre. Le reste du corps de la créature doit se trouver sous la cité sans qu'il soit possible d'en déterminer l'étendue. Tous ceux qui se retrouvent confrontés au gigantisme de cette créature, à ses vaisseaux palpitants et renflements flasques, perdent 1/1D20 points de SAN. La créature est inerte. Les investigateurs ne peuvent ni l'incommoder ni provoquer la moindre réaction.

Le Q.G. de Huston

Comme indiqué sur la carte, plusieurs lignes de lampes se croisent ici. Un bâtiment de bois a été dressé près de cette intersection. C'est le quartier général de Huston. Depuis l'extérieur, on peut voir que chacun de ses trois niveaux est éclairé.

Le Père de Toutes les Chauves-Souris

Cet avatar de Nyarlathotep ressemble un peu à une chauve-souris gigantesque. Seul apparaît sur son visage un unique œil trilobé rouge incandescent. De minces tentacules se tortillent sous ses ailes loqueteuses quand il plane dans la nuit en laissant derrière lui une traînée d'écume protoplasmique. Cette traînée bouillonnante, vivante, se dissipe après le passage de l'horreur mais cela prend bien une minute. Le Père de Toutes les Chauves-Souris n'est qu'à demi matériel et peut voler à travers les objets solides quand le besoin s'en fait sentir. Cela ne l'empêche pas de manipuler à volonté les objets matériels.

Il est aussi appelé Vol-la-Lumière ou Celui qui Hante les Ténèbres. Il est bien connu des Fungi de Yuggoth. Il ne peut supporter que les lumières les plus ténues, comme celle des étoiles. Il s'agit clairement d'une forme mieux adaptée aux profondeurs de l'espace qu'à la surface de la terre. L'arc incandescent d'un projecteur ou d'un poste à souder est susceptible de lui infliger de sérieux dommages. Une bonne lampe torche lui ferait subir déjà 1D6 points de dégâts si le monstre voulait bien rester dans son faisceau. Une grosse chandelle tenue en l'air lui inflige 1 point de dommage par round tant qu'il reste dans les quinze mètres, une torche 1D6 points, des phares de voiture 3D6 points et ainsi de suite, selon l'intensité de l'éclairage considéré (à vous de décider des dommages infligés). La lumière du jour correspond à des dommages de 10D6 points, celle de la lune de 2D6. Si l'éclairage est maintenu le nombre de rounds nécessaires, l'horreur finit par se dissoudre complètement jusqu'à sa prochaine invocation. De brefs éclairs lumineux, comme ceux d'un flash ou de la foudre, sont sans effets même si la Chauve-Souris des Sables rugit de mécontentement.

Son impact psychique est tel que les humains ordinaires qui l'approchent se voient dotés de sa capacité monstrueuse à voir dans le noir : la malédiction de la Vision Sans Vision. Ce nouveau sens, qui peut éventuellement se révéler bien utile, est associé à une perte de Santé Mentale d'1/1D6 points, car il oblige à une perception perturbante, extraterrestre, de l'univers. Même les humains aveugles sont ainsi affectés, cette capacité étant complètement indépendante du nerf optique.

Pour attaquer, le Père de Toutes les Chauves-Souris plane généralement juste au-dessus de ses victimes qui se retrouvent alors à portée de ses vibrions. Toutes celles qui se tiennent sous les quinze mètres de son envergure sont susceptibles d'être touchées. Celles qui le sont effectivement subissent un terrible choc électrique et des brûlures (4D6 points de dommages ; les armures isolantes et les mises à la terre restent sans effet).

Si la victime survit, elle perd aussi 1D3 points dans sa caractéristique la plus forte (FOR, CON, etc.) à chaque choc. Ceux qui se retrouvent exposés à la traînée d'écume extraterrestre qui flotte dans le sillage de la Chauve-Souris des Sables, perdent 1D4-1 points de dommages par round (s'ils ne sont pas retenus ou immobilisés, considérez qu'ils n'y restent qu'un seul round).

CHAUVE-SOURIS DES SABLES, Père de Toutes les Chauves-Souris, Avatar de Nyarlathotep

FOR 70	CON 45	TAI 60	INT 86	POU 100
DEX 19	Déplacement 30 (vol)			PV 53

Bonus aux dommages : +7D6.

Armes : Traînée Protoplasmique 100 %, 1D4-1 ; Vibrions 60 %, 4D6 (choc et brûlure électrique).

Armure : 5 points de cuir. Les empalements ne font aucun dommage supplémentaire. Les attaques par projection de chaleur, solides, électricité ou radiations atomiques sont sans effet à moins d'être accompagnées d'un torrent de lumière : une arme-à-foudre affecte bien le Père de toutes les Chauves-Souris.

Perte de SAN : Voir la Chauve-Souris des Sables coûte 1D10/1D100 points.

Le rez-de-chaussée

C'est là qu'est entreposé le matériel de terrassement : projecteurs, pelles, pics, cordes, étais, palans et poulies, pompes, barils d'essence (vides et sans bouchon pour évacuer les vapeurs), générateurs de rechange, brouettes, foreuses et plusieurs charrettes à bras.

Si les investigateurs s'engagent dans une fouille systématique, ils vont découvrir trois armes-à-foudre dans une caisse. Comme précisé plus avant, attribuez un numéro à chaque arme-à-foudre et déterminez pour chacune le nombre de charges (1D20+3). Une fois ses charges épuisées, une arme-à-foudre perd toute son utilité à moins de s'en servir comme d'un gourdin doté d'une résistance de 14. Les armes-à-foudre ont été décrites page 160.

Il y a 50 % de chances pour que dix mineurs zombies dorment dans la pièce. Kidnappés il y a bien longtemps pour servir un des multiples plans de Huston, ils sont sous le coup d'un système de contrôle des esprits dont il a appris à se servir et ne quittent plus l'état de zombie. Ce sont eux qui fournissent l'effectif principal du groupe de travail mentionné dans “Des Lignes de Lumières”.

Les caractéristiques des mineurs et des deux sectateurs contremaîtres sont données ci-après. Les mineurs obéissent à qui leur donne un ordre et s'en tiennent aux ordres reçus. En cas de conflit de commandement, ils obéissent à la personne dotée du POU le plus important. Ils sont incapables d'attaquer à distance mais représentent une force considérable au corps à corps.

Les mineurs restent complètement indifférents aux investigateurs. Si ceux-ci ont suffisamment observé la situation, ils peuvent se débarrasser rapidement des sectateurs et prendre ainsi le contrôle de tout le groupe.

ESSENCE ET DYNAMITE : À proximité, un petit appentis est protégé par un cadenas qui cède sur une simple réussite de Serrurerie. Il contient 48 bâtons de dynamite, avec mèches lentes, détonateurs et manuel d'utilisation du fabricant. À côté de l'appentis se dresse une pile de barils d'essence pleins, aussi nombreux que vous le souhaitez.

ALAN (blanc), soldat du culte

FOR 12	CON 10	TAI 10	INT 8	POU 10
DEX 13	APP 8	ÉDU 1	SAN 0	PV 10

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 ; Gourdin du Culte 20 %, 1D10 ; Lutte 40 %, dommages spéciaux.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 14 %, Sauter 45 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

MINEURS ZOMBIES

	Un	*Deux*	*Trois*	*Quatre*	*Cinq*
FOR	12	15	14	14	17
CON	14	12	13	14	15
TAI	13	10	11	12	13
INT	5	4	5	6	4
POU	3	3	3	3	3
DEX	7	7	7	7	7
PV	14	11	12	13	14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Lutte 40 %, dommages spéciaux.

Les mineurs ne se servent de la lutte que pour étouffer l'adversaire. Cette prise inflige des dommages de 1D3 + bd par round. Elle peut être brisée, chaque round, par une lutte FOR contre FOR.

Armure : Les mineurs sont insensibles à la douleur ; ils ne peuvent ni perdre conscience ni être sonnés.

Compétences : Obéir aux Ordres 95 %.

THOMAS (blanc), soldat du culte

FOR 14	CON 12	TAI 10	INT 8	POU 13
DEX 12	APP 9	ÉDU 4	SAN 0	PV 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 ; Fouet 65 %, 1D3 ; Gourdin du Culte 25 %, 1D10 ; Lutte 50 %, dommages spéciaux.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 14 %, Sauter 45 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

D'AUTRES MINEURS ZOMBIES

	Six	*Sept*	*Huit*	*Neuf*	*Dix*
FOR	16	17	17	18	18
CON	16	18	17	16	18
TAI	18	16	17	16	18
INT	5	4	5	6	4
POU	3	3	3	3	3
DEX	7	7	7	7	7
PV	17	17	17	16	18

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 60 %, dommages spéciaux.

Les mineurs ne se servent de la lutte que pour étouffer l'adversaire. Cette prise inflige des dommages de 1D3 + bd par round. Elle peut être brisée, chaque round, par une lutte FOR contre FOR.

Armure : Les mineurs sont insensibles à la douleur ; ils ne peuvent ni perdre conscience ni être sonnés.

Compétences : Obéir aux Ordres 95 %.

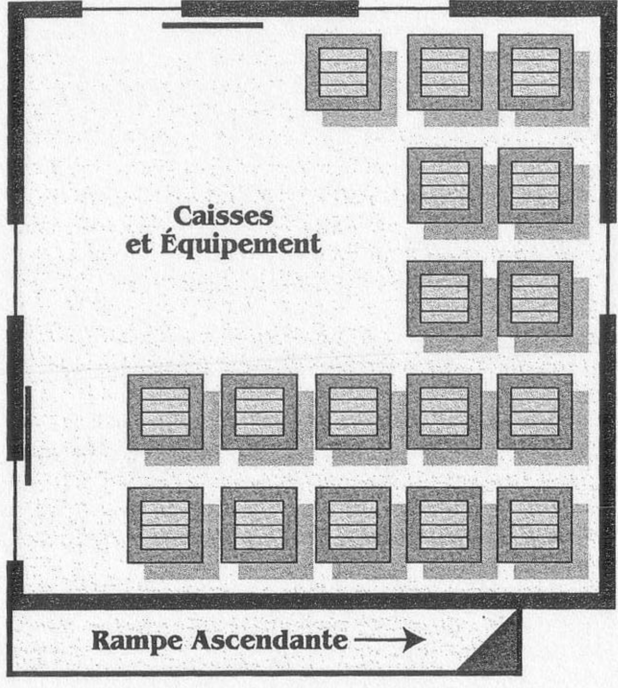
Le premier étage

Un grand plan incliné permet d'accéder aux niveaux supérieurs. Le premier étage ne contient que de grandes cages cubiques, des assemblages de barres de fer rouillées soigneusement soudées. Elles sont fermées par d'étranges verrous magnétiques commandés par une clé rectangulaire que Huston garde toujours en poche. Chaque verrou résiste à l'ouverture avec une FOR de 75 (85 pour les barres). De fortes décharges électriques peuvent détruire les verrous mais risquent d'électrocuter les prisonniers.

Cette prison héberge pas mal de monde, dont beaucoup de Kooris. Les investigateurs y sont accueillis par un concert de supplications. Si Huston est à l'étage supérieur, ce tumulte a 25 % de chances de l'alerter. Refaites ce jet toutes les quinze minutes ou si les personnages se montrent incapables de calmer les captifs. Tous les investigateurs capturés sont enfermés ici.

Une des cages n'emprisonne que des femmes enceintes, des victimes des viols des cérémonies trimestrielles. Il y a 10 % de chances pour que l'une d'elles donne naissance à sa sinistre progéniture si les investigateurs passent un peu

Quartier Général de Huston

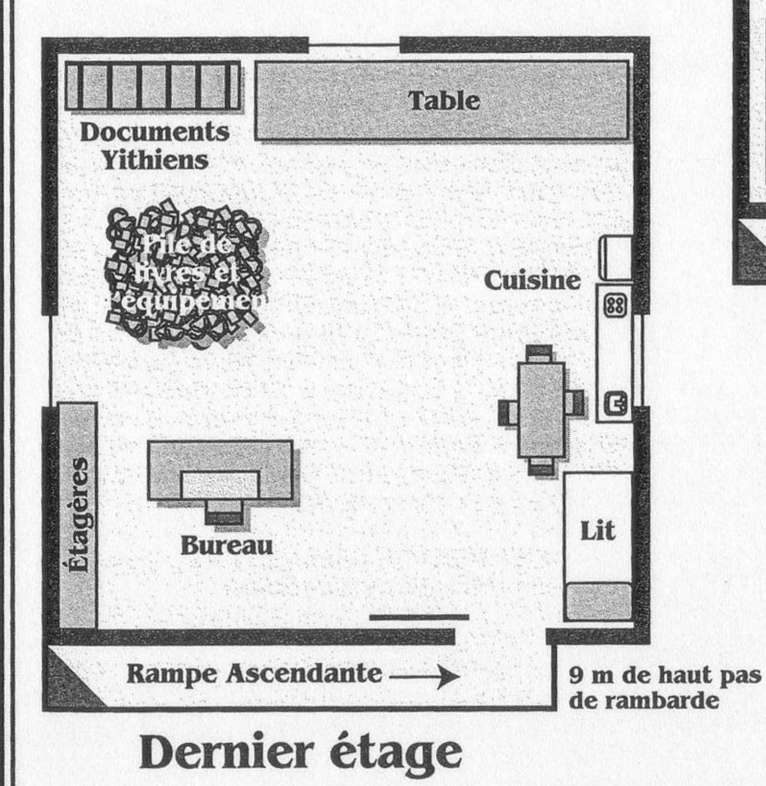


Rez-de-chaussée

Cages

Rampe Ascendante →

Premier étage



Dernier étage

de temps sur place. La vue de ce rejeton reptilien, vert et verruqueux, coûte à chaque investigateur 1/1D4 points de SAN.

Chaque cage est abominablement empuantie par la promiscuité et l'absence de toilettes. Des baquets posés à côté de chacune d'elles contiennent des patates douces et autres racines crues, de l'eau croupie et une louche.

Le dernier étage

À moins qu'une cérémonie trimestrielle ne soit en cours (il y assiste systématiquement), Huston est ici 75 % du temps.

Cette grande pièce est à la fois un appartement, un laboratoire et une bibliothèque. Un des coins est occupé par un grand lit. À proximité, une cuisine a été installée, un modèle électrique primitif. Il y a aussi plusieurs tables, bureaux et étagères. Des centaines de boîtes à documents de la Grande Race sont entassées dans un autre coin. Elles contiennent essentiellement des plans et des formules. Ces archives sont trop extraterrestres pour être déchiffrées par les investigateurs.

Le bureau fait face à la porte fermée par une simple draperie. Huston est un homme grisonnant, de taille moyenne, au teint blanchi par l'obscurité perpétuelle. Son costume de brousse kaki est propre et repassé de frais. S'il est ici, les visiteurs le surprennent à son bureau. Il se lève poliment pour les accueillir, visiblement très curieux mais arborant tout de même une expression de bienvenue. Il s'intéresse à la santé de ses invités et leur offre thé ou café avant de demander des nouvelles du monde extérieur. Après cet échange courtois, il s'enquiert de la raison de leur visite. Il s'excuse d'être si terriblement occupé par des recherches vitales — il bavarderait bien toute la journée.

Sur son bureau, une pile de papiers couvre un objet qu'une réussite de Trouver Objet Caché identifie comme un revolver cal. 45. Une arme-à-foudre brille en pleine vue non loin de sa main droite. On voit aussi sur ce bureau un bol cuivré gravé de runes du Mythe — c'est un bol en "cuivre céleste" qui permet de lancer le sortilège Envoyer des Rêves.


Robert Huston

Malgré ce comportement normal, une réussite de Psychologie diagnostique une personnalité démente. Huston se considère comme un réaliste mais c'est un mégalomane qui ne peut s'empêcher de clamer comment il compte conquérir le monde. Bon psychologue, il n'entretient pourtant aucune sympathie pour ses semblables et méprise dans son for intérieur les problèmes mesquins de l'espèce. Il s'enorgueillit d'une compréhension unique du monde physique et symbolique, une compréhension que seul son esprit scientifique imprégné d'éducation jungienne peut concevoir.

Pour Huston, les dieux de la folie sont à la fois la métaphore ultime et la seule réalité. Pour protéger cette image de lui-même et son lien authentique avec Nyarlathotep, il tue sans hésiter. Il va tuer les investigateurs si l'opportunité se présente, mais pas avant d'avoir discouru pendant une éternité sur ses théories concernant l'humanité, l'inconscient, la Grande Banque Mémoire, le lien illogique entre mémoire de race et retour des Grands Anciens, etc.

En bref, Huston attend avec impatience l'heure où le Portail pourra s'ouvrir et laisser une horde d'horreurs extraterrestres s'abattre sur notre planète. Il ne se sent pas menacé par cette invasion car il ne doute pas que son intelligence, son dévouement et sa compréhension sont sans égal sur terre.

LE CONTRÔLEUR D'ESPRITS : Un casque de métal est posé dans un coin. Il ressemble un peu à un bonnet d'âne. Trois câbles y sont attachés ; ils se terminent par de petites plaquettes triangulaires qui doivent être placées à des emplacements précis sur le crâne de la victime. Une réussite de lutte INT contre INT permet à l'opérateur d'activer l'appareil et d'imposer des blocages mentaux au sujet.

Le sujet perd 1D6 points de Santé Mentale à chaque fois qu'il est soumis au contrôleur. S'il emporte la lutte INT/INT, il n'est soumis à aucun autre effet. Une autre tentative pourra avoir lieu le lendemain, une fois que l'esprit visé se sera suffisamment calmé. Cet appareil yithien était initialement destiné à supprimer les souvenirs d'un humain après un séjour involontaire de son esprit à l'époque de la Grande Race.

Huston s'en sert pour effacer la mémoire à long terme de ses captifs et leur implanter des instructions irrésistibles. Un investigateur peut déterminer le mode opératoire de l'engin en quelques heures seulement, mais il sera incapable d'imaginer ses fonctions et utilités sans l'essayer sur quelqu'un.

Kakakatak, si les investigateurs l'interrogent à ce sujet, sait comment guérir de leur état de zombie les victimes de cet appareil.

UN MANUSCRIT : Dans un tiroir du bureau, les six cents pages du manuscrit intitulé *Dieux de la Réalité* forment une pile nette et ordonnée. Huston écrit ce journal depuis qu'il est entré dans la cité enfouie. C'est maintenant un assez long mémoire.

Il commence ainsi : "La folie est la marque des dieux, la réponse aux murmures des anciens secrets, la main invisible qui pousse le monde dans sa trajectoire désordonnée. Grâce à elle, j'ai vu au-delà des simples rêves et archétypes, au-delà de l'impétuosité enfantine et du chagrin des adultes, au-delà de l'analyse dont sont capables les autres hommes. En acceptant la folie, j'accepte les dieux et renforce mon règne de leurs dons".

Il faut quatre heures pour lire ce manuscrit qui en dit assez sur la perception humaine et la nature de la réalité pour justifier une perte de 1D3/1D8 points de SAN. L'univers, démontre Huston, est si relatif qu'aucun homme sain d'esprit ne peut l'appréhender. Pour se protéger, les humains apprennent à ne pas voir les preuves de cet état de fait, mais certaines vérités s'infiltrent tout de même dans la conscience par le biais des rêves.

Le document mentionne l'Île du Dragon Gris et la Montagne du Vent Noir. Il détaille le rituel que devra suivre Huston le 14 janvier 1926, quels horaires il devra respecter (exprimés en G.M.T.) et quelles sont les fonctions des statues réserves devant le Dôme Pourpre. Le fonctionnement et l'usage du contrôleur d'esprit y sont expliqués, ainsi que celui des armes-à-foudre qui ont permis de se débarrasser — en les tuant, parfois — des Polypes Volants en maraude. Huston décrit aussi comment, par la grâce de Nyarlathotep, il a pu extraire un Yithien (Kakakatak) du passé.

DR ROBERT HUSTON (blanc), 56 ans, sorcier et prêtre de Nyarlathotep

FOR 10	CON 15	TAI 12	INT 18	POU 35
DEX 13	APP 14	ÉDU 18	SAN 0	PV 14

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Arme-À-Foudre 40 %, 8D6/4D6/1D6 ; Coup de Poing 30 %, 1D3 ; Gourdin du Culte 25 %, 1D10 ; Revolver cal. 45 55 %, 1D10+2.

Sortilèges : Appeler Yog-Sothoth, Chausse-Trape Temporelle, Contacter Cthulhu, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Polype Volant, Déflagration Mentale, Domination, Envoyer des Rêves, Invoquer une Horreur Chasseresse.

Compétences : Anthropologie 40 %, Archéologie 25 %, Astronomie 15 %, Baratin 40 %, Bibliothèque 60 %, Chimie 15 %, Conduire Automobile 30 %, Discrétion 30 %, Écouter 30 %, Électricité 50 %, Géologie 25 %, Kariera 15 %, Lire le Yithien 40 %, Marchandage 30 %, Mécanique 40 %, Médecine 25 %, Mythe de Cthulhu 50 %, Pidgin 45 %, Premiers Soins 35 %, Psychanalyse 35 %, Psychologie 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Excavations en cours

C'est ici que travaillent les mineurs quand ils ne se reposent pas au quartier général. Quand ils sont là, Huston y est aussi 10 % du temps. L'équipe de zombies se fraye un passage dans une falaise de sable et d'éboulis cyclopéens. Creusant sans relâche et sans impatience, ils ont presque complètement dégagé la voie. Une lampe torche et une réussite de Trouver Objet Caché permettent à ceux qui se risquent sous les étais gémissants de distinguer au fond du tunnel un trou gros comme la tête d'un homme. C'est une première percée qui permet d'entrevoir un vaste laboratoire rempli d'artefacts étranges. La salle est couverte de poussière et semble avoir subi des dommages, mais son contenu paraît à peu près intact.

Les appartements de Kakakatak

Une série de lampes quitte la ligne nord-ouest et conduit jusqu'à trois salles de pierre grise en enfilade. Toutes sont décorées de symboles yithiens indéchiffrables.

La première salle

La guirlande de lumière survole toutes sortes de pièces et couloirs vides avant d'aboutir à une salle brillamment éclairée de six mètres sur six. À l'intérieur, les investigateurs découvrent tout un fouillis de caisses et éléments d'appareillage. S'ils sont à la recherche d'une pièce de rechange, ils touchent certainement au but ! Une réussite d'Électricité montre que l'essentiel du matériel relève, soit de la pointe de la technologie terrienne, soit d'une construction ou d'une conception extraterrestre. La plupart des éléments ne portent aucune marque de constructeur et ne correspondent à aucun standard connu. Une partie a été récupérée en divers endroits de la cité, tandis qu'une autre a été construite sur mesure en Allemagne et en Grande-Bretagne avant d'être importée ici à grand frais. Çà et là, on reconnaît transformateurs et batteries, connecteurs et boîtes à fusibles ou divers tubes à vide hors normes. La plupart des pièces sont incompréhensibles. Il faudrait des semaines pour deviner à quelle logique obéissent ces éléments. Les experts de l'équipe ne peuvent que hausser les épaules.

La deuxième salle

La première salle ouvre sur un second volume long d'une douzaine de mètres. À l'intérieur se dresse un énorme tableau de contrôle, noir, élégant, couvert d'interrupteurs, boutons, molettes, manettes, cadrans et écrans. Il arbore aussi divers jeux de relais et connecteurs fantastiques et toute une collection de lampes témoins. (Si vous souhaitez équiper l'endroit de lampes à décharge et autres chambres à bulles, ne vous restreignez pas tant que vous vous sentez capable de rationaliser ces perfectionnements.) Une portion du tableau de contrôle est ouverte. Divers conduits et câbles pendent librement dans l'ouverture. Il est évident que l'appareil est incomplet.

Sur une partie de sa longueur, le pupitre de contrôle laisse la place à un confortable divan de cuir (du type qu'on associe généralement aux analystes freudiens). Un complexe serre-tête chromé et un ensemble de télécommandes reliés au tableau de contrôle suggèrent que ce divan joue un rôle essentiel dans le fonctionnement de cet appareil.

Près de là, se dresse une table chirurgicale équipée de toutes les entraves nécessaires à l'immobilisation du patient. Un autre serre-tête chromé est posé dessus ; son câble de connexion vient se ficher dans le tableau de contrôle juste à côté du branchement du premier casque.

Cette pièce ne présente pas d'intérêt particulier en ce qui concerne l'aventure. Vous pouvez lui attribuer un usage, laisser les joueurs lui en imaginer un ou lui conserver son mystère indéfiniment.

La chambre de Kakakatak

Une arche donne sur une troisième pièce faiblement éclairée. Circulaire, elle mesure une quinzaine de mètres de diamètre. Elle est plus ou moins vide mais un établi surélevé porte un grand nombre d'instruments et artefacts extraterrestres. Une réussite de Connaissance permet de reconnaître dans un des plus gros assemblages le panneau manquant du tableau de contrôle de la pièce précédente.

L'entrée de cette salle est barrée par un champ de force électrique invisible (qui s'étend, en fait, aux murs, sol et plafond). Des passages de capteurs ont été installés de chaque côté de l'arche. Le champ inflige des dommages de 3D10 points. Un humain pourrait ramper sous un des capteurs, mais cet exercice de contorsionniste ne se termine sans dommages que sur un jet sous DEX x 4.

Le champ de force peut être coupé en actionnant les commutateurs à lames de la boîte à fusibles installée à droite de la porte. On peut aussi retirer les gros fusibles cylindriques et les cacher si l'on ne souhaite pas que quelqu'un puisse facilement rétablir l'alimentation. La boîte est verrouillée par une serrure à combinaison. Pour l'ouvrir, il faut venir à bout des pênes ou réussir un jet de Serrurerie. Le plus simple est encore de mettre en panne le générateur

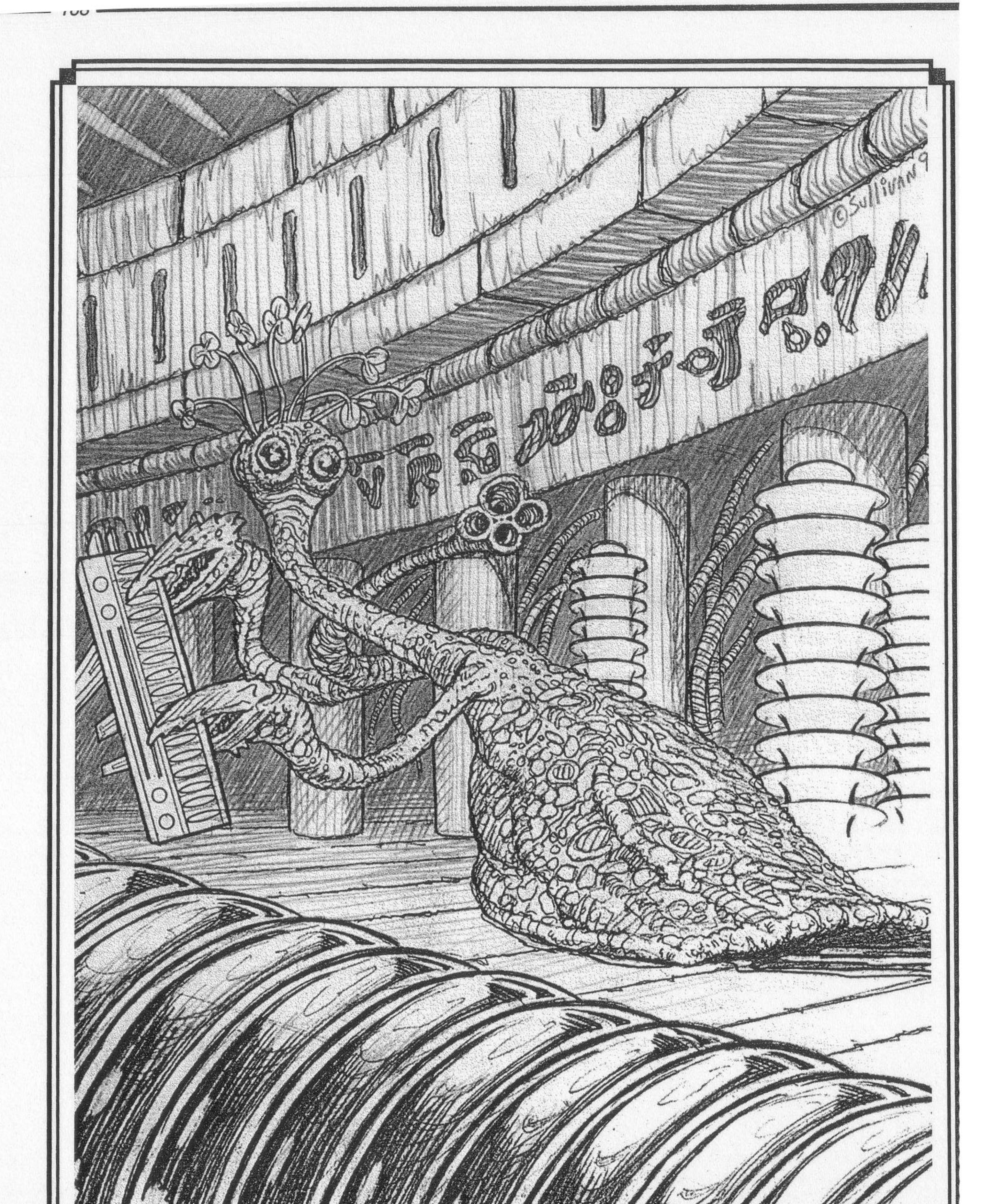
Chausse-Trape Temporelle, un nouveau sortilège

Coût de lancement : 100 Points de Magie, 1D6 points de POU et 1D8 points de SAN. Le rituel suppose des heures de méditation ininterrompue et une grande quantité de sang humain. Pour lancer ce sort, le sorcier doit être capable de visualiser la cible dans son environnement normal. Pour les créatures du passé ou du futur, il lui faut donc disposer d'un moyen de voir à travers le temps.

Le sortilège est à sens unique. La créature capturée ne peut pas être rendue à son époque. Le sorcier ne peut pas se servir de ce sort pour se déplacer lui-même dans le temps. Le sortilège ne peut capturer qu'une seule créature à la fois.

Une fois le rituel accompli, le sorcier oppose son POU à celui de sa cible. S'il l'emporte, la créature capturée apparaît quelque part à la surface de la Terre, toujours à moins de huit kilomètres du sorcier et dans un endroit qui ne lui est pas immédiatement dommageable. Dès lors, elle est libre de ses mouvements et dispose de toutes ses capacités normales, même si l'époque a changé. Si une certaine atmosphère extraterrestre, ou un autre paramètre absent, lui est absolument nécessaire, elle risque fort de mourir avant d'être récupérée.

Le sortilège ne fonctionne qu'à travers le temps, pas à travers d'autres dimensions. La cible peut se montrer particulièrement mécontente de la situation et le sorcier sera donc bien avisé de faire preuve de toute la prudence nécessaire.



Kakakatak le Savant

qui dessert cette partie de la cité, mais cela ne manquera pas d'attirer immédiatement l'attention.

Une réussite d'Électricité permet de couper l'alimentation sans toucher au générateur ou à la boîte à fusibles. Un échec se traduit par une décharge de 1D10+4 points de dommages pour l'électricien malchanceux.

Kakakatak

À gauche de l'entrée, une grande forme sombre repose dans la pénombre : Kakakatak de la Grande Race. Si quelqu'un s'avance dans le champ de force, toutes les lampes de la salle circulaire s'allument et cette grande intelligence s'éveille. La vue de Kakakatak coûte 0/1D6 points de SAN.

Si les investigateurs ouvrent le feu, Kakakatak se protège au mieux.

Dès son réveil, il prend dans une de ses pinces un gros appareil métallique qui lui permet de communiquer par télépathie avec les mammifères (les investigateurs). Il choisit d'abord d'établir le contact avec l'investigateur le plus grand ; si le sujet n'est pas réceptif, il essaie avec les autres par ordre de TAI décroissante. Le personnage visé ressent clairement l'intrusion télépathique, une sorte de poussée aux frontières de son esprit.



Kakakatak

L'investigateur concerné peut y résister en opposant ses Points de Magie à ceux de Kakakatak. En cas d'échec, il ne pourra plus s'opposer à ses contacts télépathiques. Si la cible ne résiste pas, ou résiste en vain, l'intrusion mentale qui s'ensuit lui coûte 1 Point de Magie et 1 point de Santé Mentale. Ces pertes apparaissent quand le dialogue s'interrompt pour un temps. Jouez les dialogues en français.

Le premier message de Kakakatak concerne d'abord le champ de force qu'il souhaiterait voir couper. Il explique succinctement comment ouvrir la boîte à fusibles.

Huston a ramené Kakakatak du début des temps pour le forcer à collaborer à la mise au point du contrôleur d'esprits et à d'autres projets. Kakakatak connaît déjà le futur et juge donc ces tâches amusantes et parfaitement anodines. Il considère un peu que Huston s'épuise à vouloir élever l'océan à coup de seaux d'eau. Il s'est montré coopératif mais n'a pas cessé de penser à un moyen de regagner son époque ou d'alerter au moins un membre de la Grande Race. Il n'a rien trouvé jusqu'ici mais il croit que s'il avait accès à certaines bibliothèques de la cité, peut-être toujours intactes, il pourrait concevoir un contresort à la Chausse-Trape Temporelle de Huston.

Kakakatak marchande honnêtement sa libération avec les investigateurs. L'ouverture prochaine du Portail ne l'alarme en rien. Si les personnages coupent le champ de force sans avoir d'abord fixé leur paiement, Kakakatak les remercie sincèrement et glisse majestueusement dans les ténèbres, ce qui met fin à son rôle dans l'aventure.

Il peut offrir de recâbler le contrôleur d'esprits pour qu'il soit possible de libérer les mineurs de leur état de zombie. Il a l'habitude de lire l'esprit de Huston tous les jours comme d'autres lisent le journal et peut donc éclairer les liens du culte avec Ho Fong, Ahja Singh et la Fondation Penhew. Il connaît aussi l'organisation générale de la conspiration, la liste des lieux importants, les meilleurs chemins d'accès, les personnes de confiance et celles dont il faut se méfier. En tant qu'érudit, il peut télépathiquement apporter 1D6 % en Astronomie, Biologie, Chimie, Électronique, Géologie, Mythe de Cthulhu, Occultisme ou Physique à un investigateur en quelques heures. (C'est un exercice bien ennuyeux pour lui et il ne le propose pas de lui-même, tout au moins dans un premier temps.) À vous de déterminer les services qu'il peut rendre et les connaissances qu'il peut transmettre à l'équipe. Les joueurs peuvent très bien souhaiter apprendre les tactiques gagnantes contre les Polypes Volants ou tout autre chose.

Une fois libéré, Kakakatak commence par glisser au bas d'une série de rampes étroites et poussiéreuses avant d'entrer dans un bâtiment inexploré. Là, il ouvre un compartiment dans un mur dépourvu de signes particuliers et en retire plusieurs armes-à-foudre à pleine charge (23 tirs). Il explique leur usage aux investigateurs et en garde une pour lui. Celui qui reçoit ses messages télépathiques comprend clairement que Kakakatak ne tient pas à rencontrer un Polype Volant sans ces armes. Il redoute véritablement leur souffle destructeur.

Kakakatak connaît la cité et sait comment se rendre à l'endroit qui l'intéresse. Il ne tient pas à échanger des informations avec les intelligences limitées qui l'ont libéré. Il les emmène avec lui parce qu'il est incapable d'escalader les éboulis. Les investigateurs doivent lui déblayer le passage en certains endroits. Il lui faut plusieurs semaines avant de localiser et atteindre les archives dont il a besoin. Il essaie de garder l'équipe avec lui pendant toute cette période. Il lui serait difficile de trouver des collaborateurs plus motivés.

KAKAKATAK, 2644 ans d'âge physique, chercheur de la Grande Race

FOR 40	CON 22	TAI 60	INT 26	POU 13
DEX 13	Déplacement 7			PV 41

Bonus aux dommages : +5D6.

Armes : Arme-À-Foudre 45 %, 8D6/4D6/1D6 ; Pinces 40 %, 1D6 + bd.

Armure : 8 points de cuir.

Compétences : Astronomie 90 %, Bibliothèque (Yithienne) 90 %, Biologie 99 %, Chimie 85 %, Connaissance du Futur 70 %, Électricité 95 %, Électronique 99 %, Géologie 90 %, Histoire (Yithienne) 90 %, Histoire Naturelle (des Origines) 95 %, Mécanique 95 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Occultisme 6 %, Physique 90 %.

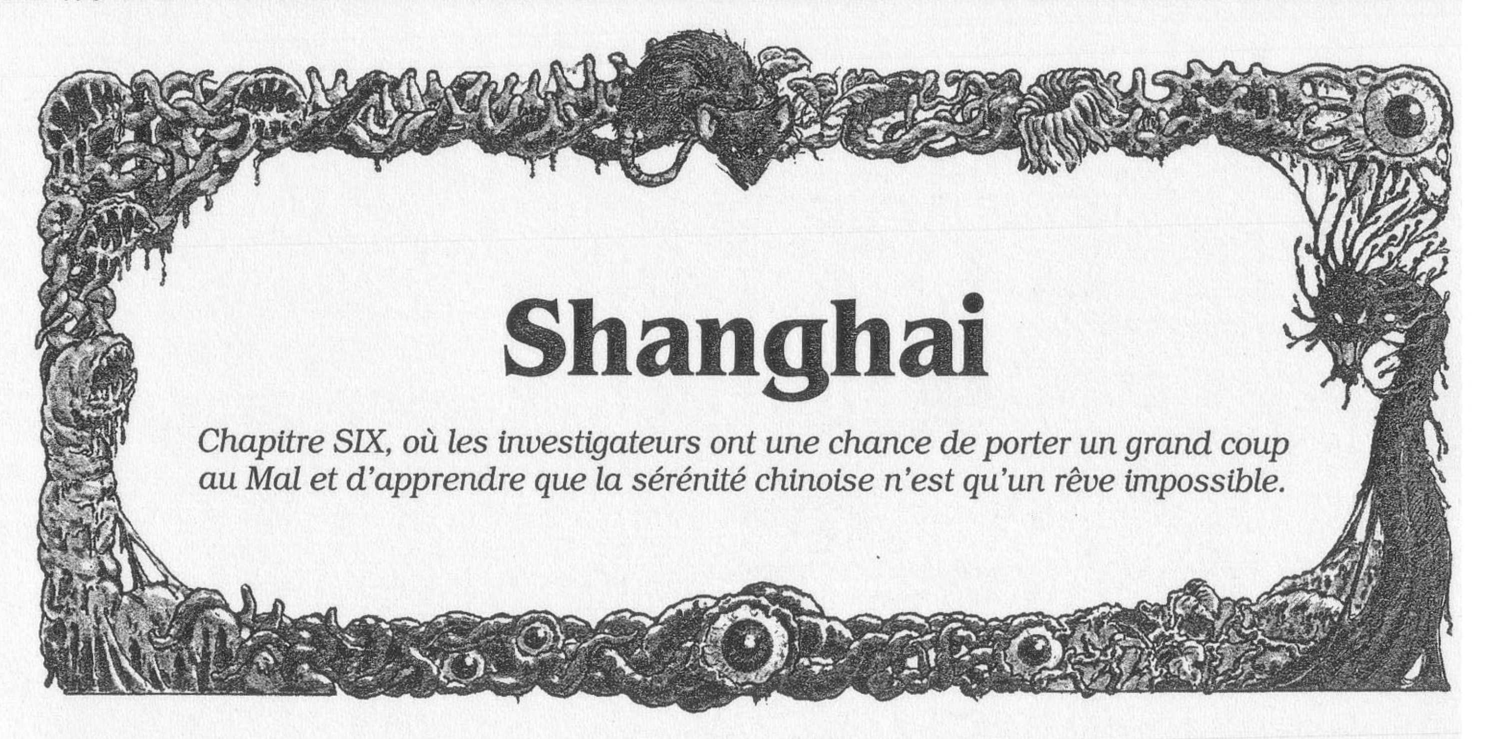
Perte de SAN : Voir Kakakatak coûte 1/1D6 points.

Conclusion

La fin de ce chapitre trouve les investigateurs en plein désert, à des centaines de kilomètres du premier village. Si les véhicules ne sont plus utilisables, ils peuvent toujours attendre un passage de bétail près de la source de Grogan et accompagner les cow-boys jusqu'à Wiluna. Ils iront plus vite s'ils ont la chance de tomber sur une équipe de prospecteurs ou de cartographes retournant à Cuncudgerie. S'ils disposent encore de véhicules, ils préféreront peut-être prendre la route du nord et embarquer à Darwin pour Hong Kong, Singapour ou Shanghai.

S'ils ont fait leur travail, Huston a échoué ou trouvé la mort, Kakakatak est libre, les mineurs ont retrouvé leurs esprits et le culte n'existe plus. Jeremy refuse de quitter son camp mais rien ne l'y menace sauf la nature.

S'ils ont éliminé Huston, accordez 1D8 points de SAN à chacun. Il représentait une grave menace pour le monde. Si Huston meurt sans intervention de leur part, cette disparition ne leur apporte, bien sûr, aucune récompense. Si les sectateurs ont été tués ou définitivement dispersés, ils en gagnent 1D4 supplémentaires. Il faut y ajouter 1D3 si Kakakatak a été correctement traité. Enfin, s'ils ont réussi à rendre la mémoire aux mineurs zombies, ils gagnent encore 1 point de plus par mineur.



Shanghai

Chapitre SIX, où les investigateurs ont une chance de porter un grand coup au Mal et d'apprendre que la sérénité chinoise n'est qu'un rêve impossible.

0 8 16 km
CHUNG MING
FLEUVE YANGTZE
SHANGHAI
Vers l'île du Dragon Gris 500 km
Champ de course de Shanghai
Parc Hongkew
Gare
Hôpital (Allégresse Magenta)
HONGKEW
Monastère Yu Fu
SOOCHOW
Tribunal Navy YMCA
Lantern Street
Consulat américain
Entrepôt de Ho Fong
Hôtel Métropole
Courrier de Shanghai
Bibliothèque de Shanghai
Consulat britannique
Hôtel de la Paix
WHANGPOO
Monastère Ching An
Société Royale Asiatique
Poste centrale
Bund
Hôtel Cathay
Musée de Shanghai
Club des Navigateurs
Vers la mer 22 km
Hôpital Général
Hôtel Heng Shen
Cinéma Capitol
Palace Hotel
Entrepôt de Chine Nouvelle
Maison de Mu Hsien
Jardin des Nuages Pourpres d'Automne
Temple de la ville
Maison de Ho Fong
VIEILLE VILLE
Temple de Confucius
Maison de Lin Tang-gu
N
Canidrome
LOONG HWA
Gare
0 1,6 km
Pagode de Loong Hwa
MB

"J'appris d'où le grand Cthulhu était venu pour la première fois et pourquoi les grandes étoiles éphémères de l'histoire s'étaient enflammées. Je devinais, malgré les hésitations de mon hôte, le secret dissimulé derrière les Nuages de Magellan ou les nébuleuses globulaires et la terrible vérité que cache l'immémoriale allégorie du Tao."

— H.P. Lovecraft,
"Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres"

Même si aucun des récits de Lovecraft ne s'est jamais déroulé en Chine, ce chapitre s'appuie sur son imaginaire puisqu'il utilise "La Couleur Tombée du Ciel", les *Sept Livres Cryptiques de Hsan*, les Profonds hybrides, etc. Expliquer, développer et enrichir le Mythe est une autre des joies de *L'Appel de Cthulhu*.

Si les investigateurs préfèrent se rendre d'abord à Shanghai plutôt qu'à Londres, ils commencent la campagne dans une tempête de difficultés : ennemis étrangers au Mythe, puissants sorciers, empoisonnements au radium, cultes chinois obscurs et militants fanatiques. Mais Jack Brady et ses alliés, ainsi que les *Sept Livres Cryptiques de Hsan*, constituent une contrepartie de valeur. Une fois réunis, ces éléments recèlent un moyen de contrer le terrible projet de Nyarlathotep et fournissent quantités d'informations utiles sur les cultes africains. Les investigateurs qui commencent la campagne à Shanghai devraient, s'ils survivent à ce chapitre, aborder les autres dans des conditions favorables.

Les investigateurs arrivent certainement à Shanghai en début ou en fin de campagne. Si ce chapitre s'avère être le dernier, essayez d'expliquer ou justifier les Aides de Jeu déjà distribués. À ce stade, vos joueurs doivent avoir le sentiment que toutes les questions raisonnables ont trouvé leurs réponses et concentrer leurs réflexions et leurs efforts sur les vrais mystères.

À moins que les investigateurs n'aient obtenu les visas soviétiques qui conditionnent l'usage du transsibérien, ils arrivent à Shanghai en bateau, à dos d'animal ou à pied. Ceux qui partent de New York prennent le train pour Chicago, puis changent pour San Francisco. De là, ils naviguent jusqu'à Honolulu avant de gagner Manille ou Yokohama où un autre bateau les emmène à Shanghai. À partir de l'Europe ou de l'Afrique, ils font d'abord escale à Singapour et Hong Kong.

Si ce long périple n'offre rien de particulier, résumez-le et passez à la partie intéressante de l'aventure. L'Introduction contient un encart permettant de calculer la durée du voyage.

Des investigateurs fauchés penseront peut-être à quitter Londres clandestinement sur le *Vent d'Ivoire* ; voir page 64

Les pistes du chapitre

AJ n°	*Indice ou piste*	*Source*	*Mène à*
13	boîte d'allumettes	chambre du meurtre d'Elias	le bar du Tigre Trébuchant à Shanghai
—	Fergus Chum	bar du Tigre Trébuchant	location de Jack Brady, Ordre de la Femme Boursouflée, Île du Dragon Gris, *Dame Noire*
—	Isoge Taro	bar du Tigre Trébuchant	informations diverses, Chine Nouvelle, Jack Brady, aide de la Marine Impériale Japonaise
—	agents de Lin Tang-yu	bar du Tigre Trébuchant	ils cherchent Jack Brady et son ouvrage du Mythe ; entretien éventuel avec Mr. Lin
—	entretien	Lin Tang-yu	Nyarlathotep, Femme Boursouflée, Île du Dragon Gris, Ho Fong, Carl Stanford, puissante arme secrète, Jack Brady en vie
14	photo	chambre du meurtre d'Elias	yacht *Dame Noire* à Shanghai
—	carte dans le sanctuaire	Pyramide Inclinée	environs de Shanghai
—	dossiers et registres	Ho Fong Import	Fondation Penhew (Londres), Ahja Singh (Mombasa), M. Wycroft (Cuncudgerie)
—	pièce dans l'entrepôt de Ho	surveillance, entrée par effraction	fusée de Sir Aubrey et des adresses suspectes dans le monde entier
—	surveillance, entrée par effraction	Ho Fong Import	Carl Stanford, Miss Choi
—	caisses de pièces détachées	*Vent d'Ivoire*	fusée et ogive
—	adresse de Ho Fong	registre de Gavigan	expéditions diverses
21	Nails Nelson	notes d'Elias au Kenya	Jack Brady en Chine
—	*Dieux de la Réalité*	manuscrit de Huston	Île du Dragon Gris, 14 jan. 1926
—	artefacts exportés	journal de Shakti	Ho Fong Import
—	factures d'équipement	Ho Fong Import	Mortimer Wycroft à Cuncudgerie
38	effondrement du Club des Loups de Mer	*Courrier de Shanghai*	influence du Mythe, Jack Brady
39	incendie sur Ching-ling Road	*Courrier de Shanghai*	Jack Brady
40	"chauve-souris géante"	*Courrier de Shanghai*	Miss Choi, Jack Brady
41	publicité de l'astrologue	*Courrier de Shanghai*	Mr. Lung sur Kaoyang Street
—	aide à la traduction	Shanghai Museum	Mu Hsien
—	entretien	Mu Hsien	Chu Min, Jack Brady, Ordre de la Femme Boursouflée
—	entretien	Hsien, Brady	entrepôt d'Action Sincère
43	témoignage de Brady	McChum, Hsien	rôle de l'expédition Carlyle, Sir Aubrey, ouverture du portail
—	Île du Dragon Gris	passagers clandestins	activités des sectateurs
45	journal de Sir Aubrey	Île du Dragon Gris	ouverture du portail

pour plus de renseignements sur l'équipage, le capitaine et le cargo.

Plusieurs indices tendent à prouver que Jack Brady se trouve à Hong Kong. Il y a en effet séjourné pour rendre visite à Carlyle. Si les investigateurs y font escale, ils ne devraient rien y trouver, à moins de chercher Roger Carlyle dans les asiles de la colonie. S'ils le trouvent et l'identifient, il est incapable de leur dire quoi que ce soit. Brady l'a fait enregistrer sous le pseudonyme de Randolph Carter ; son adresse renvoie au bar du Tigre Trébuchant à Shanghai.

Une fois à Shanghai, les investigateurs vont se renseigner sur Jack Brady et Jackson Elias. S'ils ont vu la carte hémisphérique du sanctuaire de la Pyramide Inclinée, ils vont aussi chercher des preuves de la présence de Nyarlathotep. Ils sont certainement déjà tombés sur le nom de l'exportateur Ho Fong. En Chine, le principal culte du Dieu Noir s'appelle l'Ordre de la Femme Boursouflée et il vénère encore un autre avatar de Nyarlathotep. Ce nom ne veut d'ailleurs rien dire en Chine ; la Langue Sanglante ou la Fraternité du Pharaon Noir n'y représente rien. Comme l'a écrit Jackson Elias, "Bien des noms, bien des formes, pour la même chose et le même but". Les intentions du Dieu Noir commencent à prendre tournure au fil des aventures.

L'Ordre de la Femme Boursouflée

大
胖
女
人

Cet avatar du Dieu Noir est une femelle humanoïde de trois cents kilos qui, en plus de ses deux bras et deux jambes, est dotée de multiples tentacules. L'ordre recrute exclusivement des Chinois. Les cérémonies se déroulent sur diverses îles inhabitées. Le Grand Prêtre est Ho Fong, un riche importateur de Shanghai. L'arme rituelle du culte est une faucille utilisée pour lacérer le tronc des victimes avant de couper leurs membres. Les armes à feu sont rarement employées. Le culte entretient des rapports avec une colonie de Profonds implantée en Mer de Chine Orientale ; il compte nombre d'hybrides humains/Profonds.

Les tuniques de cérémonie sont en soie noire et jaune, taillées très amples pour contrefaire les formes opulentes de la Femme Boursouflée. Tous les sectateurs portent le tatouage du culte sous l'aisselle gauche, les idéogrammes chinois correspondant à "la Femme Boursouflée".

Les sbires du culte ont mauvaise réputation, même au sein du milieu criminel pourtant cruel et bien fourni de Shanghai. L'Ordre de la Femme Boursouflée est aussi plus ou moins connu des groupes clandestins gauchistes et nationalistes en plein essor.

SECTATEUR type de L'Ordre de la Femme Boursouflée (Chine)

FOR 10	CON 9	TAI 10	INT 9	POU 13
DEX 13	APP 4	ÉDU 2	SAN 0	PV 10

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 50 %, 1D6 ; Coup de Poing 60 %, 1D3 ; Coup de Tête 50 %, 1D4 ; Couteau de Combat 25 %, 1D4+2 ; Faucille du Culte 50 %, 1D4+3 ; Lutte 30 %, dommages spéciaux.

Compétences : Anglais 10 %, Arts Martiaux 30 %, Baratin 25 %, Chant 25 %, Discrétion 40 %, Écouter 50 %, Esquiver 40 %, Mandarin (ou Cantonais, Hakka, etc.) 45 %, Marchandage 20 %, Mythe de Cthulhu 8 %, Nager 65 %, Piloter un Bateau 30 %, Se Cacher 35 %.

Jackson Elias à Shanghai

Pendant son séjour à Shanghai, Jackson Elias logeait à la Pension Jin Jiang dans l'Allée du Chausson Noir. C'est là qu'il a été repéré par les sectateurs et qu'ont commencé les premières attaques magiques visant sa santé mentale, d'où le désordre qui apparaît ensuite dans ses notes et théories. Il n'a rien pu apprendre sur la fusée de Sir Aubrey, mais il a vu ce dernier de loin. Jack Brady n'était pas encore en possession des *Sept Livres Cryptiques de Hsan*, et Jackson Elias n'en a donc pas eu connaissance. Brady lui a raconté l'histoire de l'expédition Carlyle telle qu'elle est relatée dans l'aide de jeu n° 43 "Le Témoignage de Brady", page 194. Dès qu'il eut fini d'exploiter les indices découverts à Nairobi, il a songé à poursuivre l'enquête au Caire, mais les interventions du culte se faisaient plus pressantes et il a seulement pu vérifier que rien ne démentait la version de Brady. Deux jours d'enquête dans les bureaux de la ville établissent qu'Elias est arrivé à Shanghai fin septembre et qu'il en est reparti le 4 octobre pour Londres.

Visiter Shanghai

Comme en Égypte, les investigateurs devront engager un guide ou s'exposer à toutes sortes de mauvaises surprises. Libre à vous de développer vos propres intrigues secondaires et de renforcer ainsi leur détermination contre le culte. Li Wen-Cheng représente un guide typique de l'époque.

Li Wen-Cheng

Originaire de la région de Kiangsu, c'est le quatrième fils d'un fermier raisonnablement aisé. Le grand système chinois des concours impériaux a été aboli l'année de sa naissance. Aussi, pour obtenir une éducation technique occidentale, Li s'est converti au christianisme et s'est inscrit dans un pensionnat méthodiste. Mais quand il a annoncé sa foi sincère pour le Christ à son père, confucianiste fervent, celui-ci a arraché le crucifix qui trônait parmi les dieux de la maison et déshérité son fils indigne. Li est maintenant sans famille et simple assistant bibliothécaire sous-payé de l'Université Méthodiste. Il passe (auprès de McChum, par exemple) pour un garçon amical, intelligent, travailleur et honnête. Il connaît bien Shanghai même s'il n'apprécie guère cette cité du vice et du péché. Vous pourriez susciter quelques situations cocasses en opposant la soif d'informations des investigateurs à la rectitude de Li.


Li Wen-Cheng

LI WEN-CHENG, 22 ans, Jeune Chrétien et Bibliothécaire

FOR 14	CON 13	TAI 10	INT 14	POU 11
DEX 12	APP 14	ÉDU 13	SAN 65	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Foi naïve, énergie et espoirs illimités.

Compétences : Anglais 35 %, Baratin 25 %, Bible 60 %, Bibliothèque 45 %, Biologie 15 %, Chimie 15 %, Crédit 10 %, Discrétion 25 %, Écouter 40 %, Esquiver 35 %, Grimper 50 %, Mandarin 65 %, Marchandage 10 %, Médecine 20 %, Physique 25 %, Premiers Soins 35 %, Sauter 35 %, Ténacité 70 %, Trouver Objet Caché 35 %.

Shanghai

Shanghai n'était qu'une petite ville anodine du Kiangsu jusqu'à ce que le traité de Nankin (1842) entérine les pirateries britanniques de la Guerre de l'Opium et l'ouvre au commerce international. Les représentants britanniques et américains prirent alors possession de certaines zones contiguës à la ville chinoise, des zones extra-territoriales où la loi chinoise ne s'exerçait plus. Elles furent d'abord connues comme les *concessions* et reçurent plus tard l'appellation de Colonie Internationale.

La concession française, située entre la zone britannique et la vieille ville chinoise, n'a jamais été formellement intégrée. (Quand le Japon acquit par la suite une petite concession dans Shanghai, l'opinion publique chinoise réagit violemment à cette occupation supplémentaire qui présageait un pillage renouvelé de l'Empire du Milieu.)

Les citoyens des pays signataires ne pouvaient pas être jugés par les lois chinoises, qu'ils se trouvent ou non dans les concessions. Plus tard, d'autres concessions ont encore été arrachées à une Chine impuissante, mais les trois zones contiguës française, britannique et américaine constituent toujours le cœur financier et industriel de cette cité en plein développement.

Les habitants

Contrôle et population ne vont pas nécessairement de pair : en 1923, sur un total de 1,6 millions d'habitants, Shanghai compte à peine plus de 20 000 étrangers et la plupart sont japonais. (Par comparaison, plus du dixième des 850 000 habitants du Caire sont étrangers). Ici, les patrons peuvent très bien être européens, japonais ou américains, mais tous les autres — commerçants, pousse-pousse, ouvriers, professeurs, avocats — sont chinois.

La présence occidentale en Chine est renforcée par divers Européens ou Américains de passage, touristes, représentants ou vagabonds sans domicile fixe (Jack Brady en est un). Le statut, la sécurité et les avantages commerciaux qu'offre la Colonie Internationale attirent aussi nombre de Chinois fortunés parfois convertis au christianisme.

La Chine est ruinée et même les étrangers aux revenus modestes peuvent y vivre comme des princes. Des millions de Chinois travaillent pour rien et leur production se vend à peine au-dessus du prix de la matière première augmentée du bénéfice de l'entrepreneur. Nombre d'étrangers préfèrent rester en Chine alors qu'ils pourraient prendre leur retraite chez eux. À Shanghai, et dans presque toute l'Asie, les étrangers les plus pauvres ont des domestiques et les plus riches des palais.

Une alternative au gouvernement

La pauvreté croissante, la surpopulation, l'absence d'opportunité et l'anarchie que connaît la Chine sous la dynastie Ching renforcent les structures familiales traditionnellement fortes et les associations privées omniprésentes. Ces associations sont à la fois club, compagnie d'assurance, caisse de retraite, parti politique, etc. Elles prétendent, en fait, fournir tous les services que l'on peut attendre d'un gouvernement moderne. Elles peuvent, à une époque, constituer une guilde de voleurs, devenir par la suite une puissante faction politique et appuyer enfin un gouvernement révolutionnaire. Les triades connues en Amérique ont évolué de façon semblable.

En 1926, l'autorité du gouvernement central, qui n'avait jamais été très ferme, est définitivement brisée. D'innombrables chefs locaux et régionaux se disputent le pouvoir par la force. Dans le Shanghai des années 20, plus d'une centaine de cliques, factions et mouvements prétendent au pouvoir sans qu'il soit possible de deviner qui l'emportera.

La ville réelle

Shanghai est bâtie sur le delta du fleuve Yang-Tsé-Kiang, près du Grand Canal et du nouveau réseau de chemins de fer. Le paysage, des dépôts d'alluvions, est terriblement plat. Des digues et levées de terres protègent des crues, des marées et des tempêtes. Tout drainage est presque impossible. C'est une ville basse. Seuls les plus grands bâtiments comptent plus de deux étages. Le sol est à peine au-dessus du niveau des eaux. L'alimentation en eau potable et l'évacuation des déchets posent constamment problème.

Tout le monde se plaint de la chaleur et de l'humidité en été et en automne. Le climat est un peu celui de la Nouvelle-Orléans, plus humide l'été (7 à 13 cm de pluie par mois) et plus sec l'hiver. Les typhons surgissent de la Mer de Chine pendant l'été et l'automne, comme les ouragans du Golfe du Mexique.

Les mesures habituelles en Chine contre le vol et le banditisme sont de nature à stupéfier n'importe quel Occidental. Des murs nus et des portails renforcés cachent complètement les résidences des riches. Toutes les fenêtres sont protégées par des barreaux. Tout le monde emploie des gardes et des surveillants. Les entreprises commerciales les plus importantes et les plus rentables s'abritent derrière des façades misérables. Au bureau, les riches banquiers sont moins bien vêtus que leurs employés. Les investigateurs devront y regarder à deux fois avant de deviner qui est puissant, qui est pauvre et qui cherche à passer pour ce qu'il n'est pas.

La ville imaginaire

Même si certains endroits localisés sur notre carte de Shanghai existent réellement et sont correctement situés (le Club des Navigateurs [Seamens Club], par exemple), ce n'est généralement pas le cas des autres adresses. En revanche, la géographie et la structure sociale de la ville ont été respectés autant que possible si l'on considère que les humbles auteurs ne sont pas des spécialistes de l'histoire de la Chine. Comme au chapitre Le Caire, les adresses fictives sont données en traduction française.

Arrière-plan historique

La Chine moderne est un sous-produit accidentel de la Première Guerre Mondiale. Le traité de Versailles octroie généreusement tous les droits et possessions détenus par l'Allemagne dans la province de Shandong au Japon, un allié nominal. Mais la Chine fait aussi théoriquement partie des Alliés et cette marque de mépris galvanise les intellectuels chinois. Après les manifestations de Pékin le 4 mai 1919, l'agitation s'étend à tout le pays. Le mouvement du Quatre Mai voit naître le parti communiste chinois et ressusciter le Kouo-min-tang de Tchang Kaï-chek. Ces deux partis vont devenir d'implacables ennemis et le demi-siècle qui suit verra la Chine déchirée par leur guerre fratricide.

Les investigateurs arrivent à Shanghai en 1925 ou 26. En juillet 1926, Tchang Kaï-chek conclut des négociations complexes en ordonnant officiellement l'Expédition (militaire) Nord qui doit abattre les petits seigneurs de guerre locaux et unifier le centre et le sud de la Chine. L'Expédition remporte un succès considérable et Tchang Kaï-chek s'empare de Shanghai en mars 1927. De 1926 à 1927, une succession de batailles ravage tout le Kiang-sou, et des grèves générales paralysent Shanghai, Hong Kong et Canton. Fin 1927, Tchang Kaï-chek s'en prend aux communistes et leaders de gauche et en exécute beaucoup. Certains ne s'échapperont de Shanghai que de justesse, Chou En-Lai, par exemple, le futur numéro un de la Chine.

Plus récemment

Pendant la guerre mondiale, les besoins en munitions des pouvoirs coloniaux ont apporté beaucoup de travail

aux usines chinoises. Le conflit est maintenant terminé et la nouvelle compétitivité occidentale pousse les industriels à diminuer encore et encore les salaires de leurs ouvriers. Les investigateurs tomberont probablement sur des piquets de grève, rassemblements, manifestations et combats de rue où les ouvriers affrontent policiers et briseurs de grèves à coups de cailloux, bâtons, bouteilles et épées.

En dehors de la Colonie Internationale, les investigateurs se voient confrontés, sans l'aide d'un guide qui puisse expliquer leur présence en chinois, à un mélange détonnant d'amitié excessive, d'animosité, de crainte et de servilité. Même aidés d'un interprète, ils ont choisi pour leur visite une époque bien intéressante, aussi ne craignez pas de forcer la note : rues jonchées de cadavres, militaires et policiers courant en tout sens, assassinats inexplicables, le consul ou la police mettant les personnages en garde contre toute provocation et les tourelles des destroyers et canonnières braquées sur la ville — tout cela sur fond de richesse extrême et de misère hideuse.

Langage et communication

Dans la Colonie Internationale, l'anglais suffit largement aux questions du type : "Où se trouve..." Les gardiens de la paix chinois sont polis et serviables. Il existe un annuaire succinct que l'on peut trouver dans les administrations, les meilleurs hôtels et les entreprises prospères. C'est aussi là qu'il y a les rares téléphones publics. Les services postaux et télégraphiques sont efficaces ; les coursiers coûtent moins cher qu'un timbre et sont plus rapides.

À l'extérieur de la Colonie, les investigateurs doivent parler le mandarin ou disposer d'un guide/interprète. Éventuellement, ils peuvent se faire aider par des missionnaires, commerçants ou fonctionnaires. Les fonctionnaires et officiers chinois sont tous affiliés à un ou plusieurs seigneurs de la guerre, à des factions politiques, des bandits ou divers gangs et sociétés secrètes. Il n'existe aucun pouvoir central fort en Chine jusqu'à ce que les communistes affermissent leur emprise au début des années 50. La loi et la coutume ont perdu toute autorité et les patriotes, honnêtes gens, criminels et sectateurs ne respectent plus que le pouvoir personnel.

Les conventions japonaises et chinoises placent le nom de famille avant le prénom. Ainsi Mu Hsien, le vieil érudit est aussi appelé Mr. Mu ; Mu est son nom de famille. De la même manière, le Capitaine Isoge Taro se prénomme Taro. Si les francophones utilisaient cette méthode, Jean Dupont s'appellerait Dupont Jean et les bureaucrates du monde entier comprendront l'avantage qu'il y a à donner les noms et prénoms dans l'ordre nécessaire à la mise en fichier.

Les idéogrammes chinois sont complètement indépendants de tout alphabet et leur écriture en caractère latin a toujours posé un problème. Dans cette aventure, les noms propres et noms de lieu sont transcrits suivant la méthode utilisée à l'époque (Wade-Giles), plutôt que dans leur transcription moderne (Pinyin). Le généralissime s'appellera donc Tchang Kaï-chek plutôt que Jiang Jieshi.

Le bar du Tigre Trébuchant

Au nord-est du confluent du Whangpoo et du Soochow, tout un quartier de bars, tripots et bordels tire profit des docks et usines de la Concession Américaine. L'enseigne du Tigre Trébuchant (10, Lantern Street) est rédigée en anglais et en chinois et arbore l'image d'un tigre soûl trébuchant sur une pierre. C'est là que Jackson Elias a rencontré Jack Brady et appris le secret qui lui a coûté la vie. Si les investigateurs n'ont pas trouvé la boîte d'allumettes qui doit les mener là, ce bar peut figurer sur une liste d'établissements où les renseignements s'échangent contre finance, une liste que leur guide aura obtenue auprès d'amis étudiants appartenant à un groupe politique clandestin.

Le Tigre Trébuchant se compose d'une salle unique et d'un urinoir, deux vastes pièces sombres et sales. Des affiches de chanteuses ou starlettes chinoises, verdâtres et magenta, décorent les murs. La lumière est à la fois crue et insuffisante. Des décennies de tabagie et d'imprécisions autour des crachoirs ont transformé l'atmosphère en bouillon de culture et les investigateurs médecins ne pourront s'empêcher de penser à la tuberculose.

Le patron/barman, Fergus Chum, est un homme taciturne, un métis trapu de chinois et d'écossais que ses clients occidentaux appellent McChum. Il est né à Shanghai et garde les yeux ouverts et la bouche close. Ses doigts, comme ceux de ses clients, sont jaunis par la nicotine des cigarettes fumées à la chaîne.

McChum a une dette envers Jack Brady qui lui a sauvé la vie lors d'une rixe au Tigre Trébuchant. Il sait que Brady ne veut pas qu'on le retrouve. Quand on l'interroge à son sujet, il répond : "Pas vu lui longtemps. Peut-être quitté Shanghai". Si son interlocuteur lui suggère aimablement qu'un peu d'argent pourrait stimuler sa mémoire, il acquiesce. Mais McChum n'est pas bon marché. "Jack Brady a sauvé ma vie", jure-t-il, "ici, dans ce bar. Vraiment". 1D20+10 dollars mexicains apaisent sa conscience et il baisse la voix pour expliquer : "Jack Brady parti pour Rangoon. Il a un gros coup là-bas avec Charlie Grey — ils vendent fusils, je crois. Charlie Grey très riche — très puissant, là-bas".



Fergus Chum

L'histoire est convaincante. Une vérification auprès du Consulat Britannique à Shanghai ou, par télégraphe, auprès des représentants britanniques ou américains en Birmanie, confirme l'existence d'une Société Charles Grey à Rangoon exerçant le commerce des armes. Mr. Grey, un autre ami de Brady décidé à le couvrir, répond éventuellement par télégramme que Brady a travaillé quelques mois pour lui fin 1925. Il pense qu'il est parti livrer des armes à un certain — Sacasa, Sandino ? — au Nicaragua ou au Guatemala. Il ne sait rien de plus. Ce mensonge convaincant, adapté à l'époque et à la situation, permet de mettre fin aux recherches que pourraient entreprendre les sectateurs s'ils tombent sur la boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant à New York. Mais si le culte a dû s'intéresser à ce bar, il le surveille peut-être encore — à vous d'en décider.

McChum ne sait pas où se trouve Brady mais il le soupçonne d'être toujours à Shanghai où il a beaucoup d'amis. Si Brady a préféré ne rien lui dire, c'est plus pour protéger son ami que lui-même.

HO FONG : McChum sait que Ho Fong dirige l'Ordre de la Femme Boursouflée à Shanghai et peut-être aussi dans toute la Chine. C'est un homme très dangereux. Il a beaucoup de relations dans la Colonie Internationale et les autorités chinoises ne peuvent rien contre lui. Sa maison ressemble à une forteresse.

L'ÎLE DU DRAGON GRIS : À peu près tous les mois, des jonques quittent Shanghai pour l'Île du Dragon Gris. Dominée par un volcan endormi dans une région où ils sont rares, cette île côtière tire son nom des vapeurs ou fumées grisâtres qui s'élèvent parfois à son sommet. On dit qu'il s'y passe d'étranges choses et les pêcheurs pris dans une tempête préfèrent risquer leur vie plutôt que de s'y réfugier. Certains navires visitent régulièrement l'île et le yacht de Ho Fong en fait partie. McChum pense qu'il vient y diriger les cérémonies du culte.

RECONNAISSANCES : Par deux fois, "quelqu'un" a payé des pêcheurs pour explorer l'île. Les deux bateaux et leurs équipages ont disparu sans laisser de traces.

LA DAME NOIRE : Un grand yacht à vapeur, la *Dame Noire*, accoste de temps à autre à Shanghai pour faire le plein de nourriture, d'eau, etc. Son équipage dépravé semble entièrement constitué de dégénérés ("Des faces de crapauds. Oui, ami."). McChum pense que ce navire vient de l'Île du Dragon Gris et qu'il est utilisé par les sectateurs. Il navigue pourtant sous pavillon britannique et son propriétaire est un Anglais, Alfred Penhurst. Personne ne l'a jamais vu. Il doit être très riche pour posséder un bateau si luxueux et affreusement perverti pour employer un équipage aussi terrifiant.

Conséquences de la rencontre

En confiant ce qu'il sait aux investigateurs, McChum leur confie aussi sa vie. Il a déjà été repéré par le culte qui ne lui a pas accordé d'importance. Les informations qu'il détient suffiraient pourtant à le faire tuer le jour même si le culte en avait connaissance. McChum constitue donc un allié de valeur mais qui n'accorde pas facilement sa confiance. Il entend tout, sourit vaguement, ment comme il respire et ne révèle rien. En revanche, il apportera son aide à Jack Brady sans hésiter.

Si les investigateurs sont assez naïfs pour se rendre à Rangoon sur la seule foi des mensonges de McChum, faites-leur bien comprendre une fois sur place qu'ils ont gaspillé des semaines et des centaines de dollars en pure perte. Charlie Grey soulignera la chose en ricanant de la manière la plus antipathique et condescendante qui soit.

Interrogé sur Jackson Elias, McChum hausse les épaules. Même une photo du défunt ne lui rappelle rien. Il a dû le voir à plusieurs reprises, mais il n'était rien d'autre qu'un client parmi d'autres discutant avec Brady. "Beaucoup de gens viennent ici, ami. Désolé."

Ce que McChum sait vraiment

Si les investigateurs se risquent à tout dire à McChum, s'ils organisent un rendez-vous privé pour lui montrer ces objets et ouvrages du Mythe qu'aucun sectateur n'oserait jamais montrer à des étrangers, s'ils lui expliquent tout ce qu'ils savent sur la mort d'Elias, il se peut alors qu'il se confie à eux. Il sait ou devine pas mal de choses mais ne se décide pas facilement à parler. S'il le fait, il risque sa vie et elle n'est pas si désagréable.

L'insistance des investigateurs auprès de McChum peut exciter la curiosité des agents de Ho Fong, de Taro Isoge ou de Lin Tang-yu (voir plus loin les motivations de ces gentlemen). Mais, logiquement, ces agents et hommes de main devraient bien finir par tomber les uns sur les autres, ce qui va sans doute susciter pas mal de cadavres dans les environs des investigateurs. Si vous désirez impliquer la police de Shanghai dans cette affaire, une enquête pour meurtre justifiera à merveille son entrée en scène.

FERGUS "MCCHUM" CHUM, 40 ans, patron du Tigre Trébuchant

FOR 10	CON 11	TAI 10	INT 13	POU 15
DEX 16	APP 12	ÉDU 4	SAN 35	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6 ; Coup de Poing 70 %, 1D3 ; Coup de Tête 55 %, 1D4 ; Couteau de Combat 50 %, 1D4+2.

Compétences : Anglais 25 %, Baratin 75 %, Comptabilité 25 %, Conduire Automobile 15 %, Crédit 20 %, Droit 20 %, Esquiver 65 %, Écouter 55 %, Japonais 20 %, Mandarin 65 %, Marchandage 65 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Nager 40 %, Occultisme 15 %, Persuasion 35 %, Psychologie 55 %, Trouver Objet Caché 35 %.



Ho Fong

Sous sa brillante couverture d'homme d'affaires, Ho Fong étend ses tentacules de terreur aux quatre coins de la planète. Les investigateurs le perceront-ils à jour avant qu'il ne soit trop tard ?

Ho Fong possède une dizaine de grands entrepôts en Extrême-Orient ; celui de Shanghai est situé rue Kaoyang, pas très loin du Tigre Trébuchant. La réputation publique de Ho Fong est irréprochable, un monstre de respectabilité. S'il accepte les remerciements en liquide et fraude un peu sur ses impôts et souscriptions, c'est pour que ses pairs ne le prennent pas pour un faible d'esprit. C'est, en fait, le Grand Prêtre de l'Ordre de la Femme Boursouflée, un des hommes les plus dangereux du monde.

Ses bureaux se trouvent dans son entrepôt de Shanghai. Si les investigateurs le demandent, il ne peut les recevoir le jour même et un subalterne leur fixe rendez-vous pour le lendemain. Ce dernier les fait filer jusqu'à leur retour s'il n'est pas satisfait des raisons qu'ils ont données pour voir le grand homme.

(Les bureaux de Ho Fong sont décrits quelques paragraphes plus loin. Les compétences, caractéristiques et descriptions du Grand Prêtre et de ses sbires sont réunies page 182.)

Ho approche la soixantaine ; c'est un petit gros d'apparence aimable. Il porte un costume de lin blanc mal coupé et fume des cigarettes aromatiques roulées dans un papier sombre. Il offre thé et cigarettes aux investigateurs et se soucie de leur confort. Il parle du climat de Shanghai, de son histoire, géographie et autres sujets anodins pendant quelques minutes. Il se montre extrêmement poli et conciliant. Si un des investigateurs affiche des croyances chrétiennes, Ho exhibe une foi identique.

Le bureau est grand, soigneusement tenu mais spartiate — c'est un lieu de travail. Le fracas étouffé des entrepôts et docks alentour couvre le ronronnement des ventilateurs au


Ho Fong

plafond. Un cercle de fauteuils avec têtières de dentelle occupe une extrémité de la pièce. Des tables basses accueillent service à thé, cendriers, etc.

Ho Fong ne donne aucune information précise. Interrogé sur la destination des expéditions de la Fondation Penhew à Londres ou d'Ahja Singh à Mombasa, il explique qu'un de ses employés pourrait consulter les registres mais qu'il aimerait d'abord savoir en quoi le renseignement justifie un si long voyage. Pourquoi ne pas s'en enquérir par lettre ou télégramme ? "Allons, messieurs", ajoute-t-il avec une parfaite sincérité, "si je dois me confier à vous — et donc trahir un peu la confiance de mes clients, vous l'admettrez — il faut bien que vous fassiez de même". Une réussite de Psychologie suggère seulement que ces questions doucereuses sont le fait d'un bon joueur de poker.

Sur réussite de Persuasion, le porte-parole des investigateurs réussit à convaincre Ho Fong des motifs prétendus de son enquête. Si ceux-ci n'ont rien d'inquiétant et ne contredisent pas ce que le culte sait déjà (on a pu, par exemple, repérer leur rencontre avec McChum au Tigre Trébuchant), Ho Fong oublie l'équipe.

Si les investigateurs se confient à Ho Fong, ils sont en danger dès la tombée de la nuit. Les sectateurs s'acharnent sur le groupe nuit après nuit, bien décidés chaque fois à tuer les survivants de la nuit précédente. Pour leur échapper, les investigateurs doivent absolument s'enfuir de Shanghai, quitte à y revenir en secret si nécessaire.

Les investigateurs pourraient s'intéresser à la maison de Ho Fong, à son entrepôt rue Kaoyang et à son yacht (ancré près de l'entrepôt).

L'entrepôt de Ho Fong

Ce grand bâtiment de briques se trouve sur la rive nord du Whangpoo. Une réussite de Trouver Objet Caché signale qu'il est, au moins en partie, bâti sur pilotis. Le toit, très pentu, est couvert de tuiles. Cinq grandes doubles portes ouvrent sur le vaste volume de la partie marchandises. En façade, le bâtiment se subdivise en deux niveaux de bureaux.

Toutes les fenêtres sont placées à plus de deux mètres du sol et protégées par une grille de fer (FOR 35). La nuit, toutes les portes (FOR 23) sont cadenassées de l'intérieur (des cadenas facilement crochetables de FOR 15). Elles sont ouvertes pendant les heures de travail (de 6 à 18 h, et pour les arrivées ou départs de certains bateaux). Trente hommes travaillent là tous les jours, dimanches exceptés. Ils sont tous chinois et appartiennent à l'Ordre de la Femme Boursouflée. Les bureaux sont ouverts de 7 à 18 h.

Quand l'entrepôt est fermé, six gardes patrouillent à l'intérieur, des experts en arts martiaux. Les intrus capturés sont interrogés par Ho Fong et son assistant avant d'être sacrifiés à la Femme Boursouflée. Si un ou deux indésirables meurent au cours du combat, personne ne s'en soucie. Le chef des gardes (le n° 1) possède la clé qui permet de déverrouiller les portes arrière.

LES BUREAUX : Le premier étage est strictement utilitaire et ne contient rien d'inhabituel. Les bureaux, chaises et dessertes sont simples et de bonne facture. Si les investigateurs empruntent l'escalier, ils remarquent, sur une réussite de Trouver Objet Caché, que certaines marches branlent (point A sur le plan).

Sur les étagères du bureau personnel de Ho Fong sont rangés cartes de navigation (dont la meilleure carte disponible de l'Île du Dragon Gris), guides ferroviaires et maritimes, répertoires, codes douaniers, documents comptables, registres, recueils de coupures de presse et autres documents — chinois pour la plupart. Quatre meubles classeurs regorgent de paperasse. Un coffre-fort sur pied (FOR 55) peut être crocheté sur une réussite simple. Il renferme 1D6 x 100 dollars d'argent mexicains, 1D6 x 100 billets de 5 £, deux lettres de change négociables pour 77 000 yens japonais et 30 pièces d'or de 20 dollars U.S.

Les investigateurs trouvent peu de preuves nouvelles dans les dossiers et registres. Ho Fong envoie et reçoit des articles de la Fondation Penhew (Londres) et d'Ahja Singh (Mombasa) — des "objets d'art" surtout et quelques "écrits". Ce même type de cargaison est aussi expédiée à Tokyo et Rio de Janeiro. Le fichier mentionne de l'équipement minier adressé à un certain Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie Occidentale.

L'AIRE DE STOCKAGE : Plusieurs rangées de piliers de soutènement en bois s'élèvent jusqu'au plafond. Les piles de poissons salés, cordages de chanvre, copra, boîtes de conserve, sacs de riz, caisses et briques de thé, porcelaine, herbes séchées, pièces détachées, bois rares, etc. encombrent presque tout l'espace. Les jets de Trouver Objet Caché reçoivent un malus de -25 % dans ce chaos, de même qu'Écouter les jours de pluie. La nuit, le faible éclairage électrique suspendu est coupé. Seule une table placée devant l'entrée de la réserve spéciale est éclairée. C'est là que les six gardes bavardent et tuent le temps au mah-jong, craps ou fantan. Toutes les heures, deux d'entre eux patrouillent dans l'entrepôt avec des torches électriques et vérifient qu'aucune porte n'a été forcée. Ils incluent la porte principale dans leur ronde, mais Ho n'aime pas qu'on approche de son coffre. Ses propres sectateurs fanatiques ne font pas exception et il leur est interdit d'accéder à l'étage sans de bonnes raisons.

LA RÉSERVE SPÉCIALE : Ho enferme ici les objets du Mythe qui passent entre ses mains. Les gardes bavardent, crachotent ou ronflent devant la solide porte de fer de la réserve (FOR 75). La serrure à pêne dormant, excellente, ne peut être crochetée que sur une réussite de Serrurerie à -25 %.

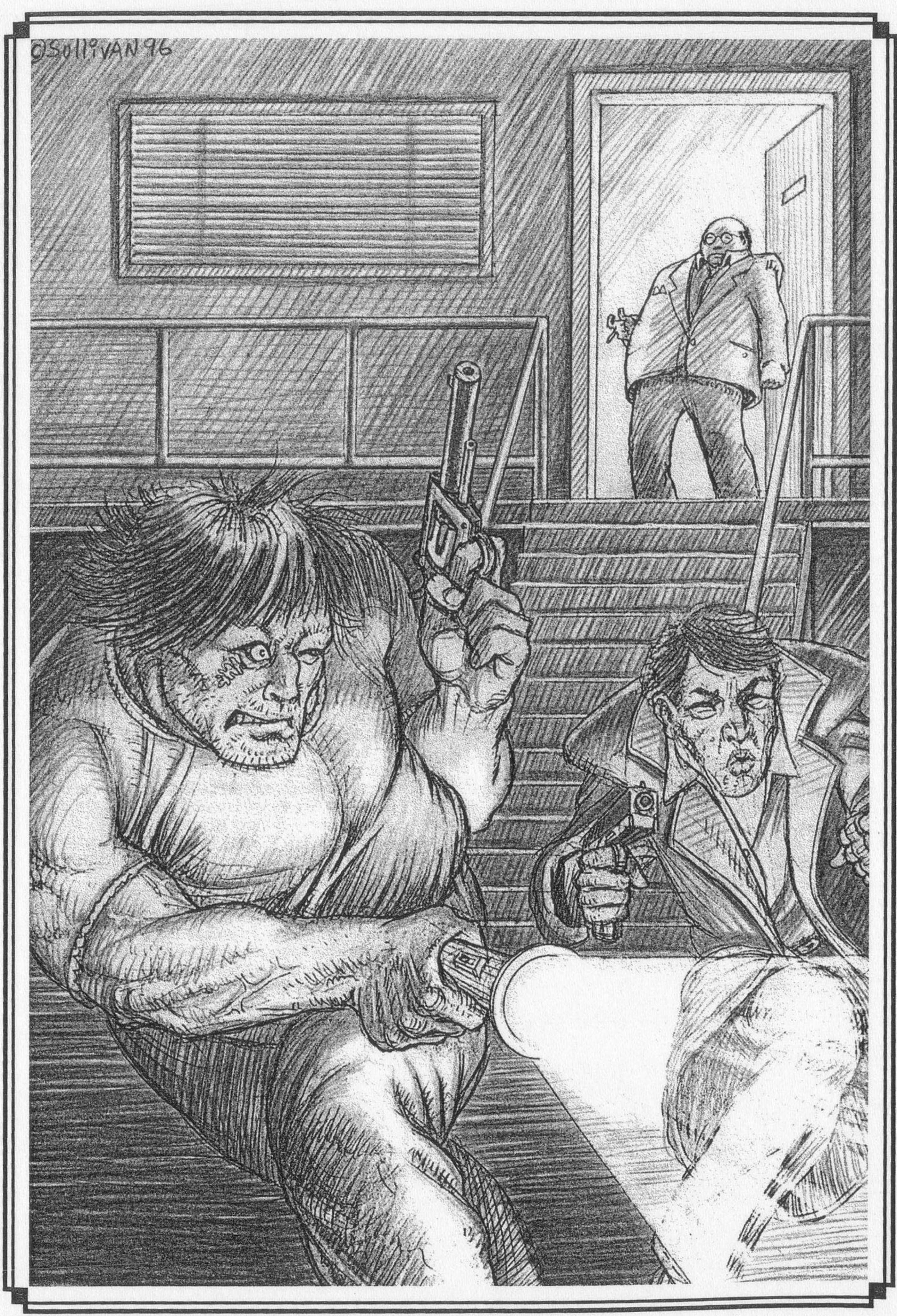
Une réussite d'Idée suggère que la partie faible de l'escalier au premier étage correspond peut-être à quelque réparation incomplète. De fait, marches et contremarches ne sont pas fixées et peuvent être délogées en douceur. Il ne reste plus aux investigateurs qu'à se laisser tomber dans la réserve pour examiner son contenu tout à loisir.

Il existe une troisième issue. Le point B du plan correspond à une trappe de fer (deux battants d'un mètre sur deux, FOR 55) ; elle ouvre sur l'eau et les pilotis au-dessous. Les verrous ne peuvent être actionnés que de l'intérieur. Suivant la marée, la trappe est à un ou quatre mètres au-dessus de l'eau. Un palan permet de descendre des caisses dans les petites embarcations amarrées au pilotis. Ho fait suivre ce chemin aux objets qui ne peuvent pas quitter son entrepôt au vu de tous.

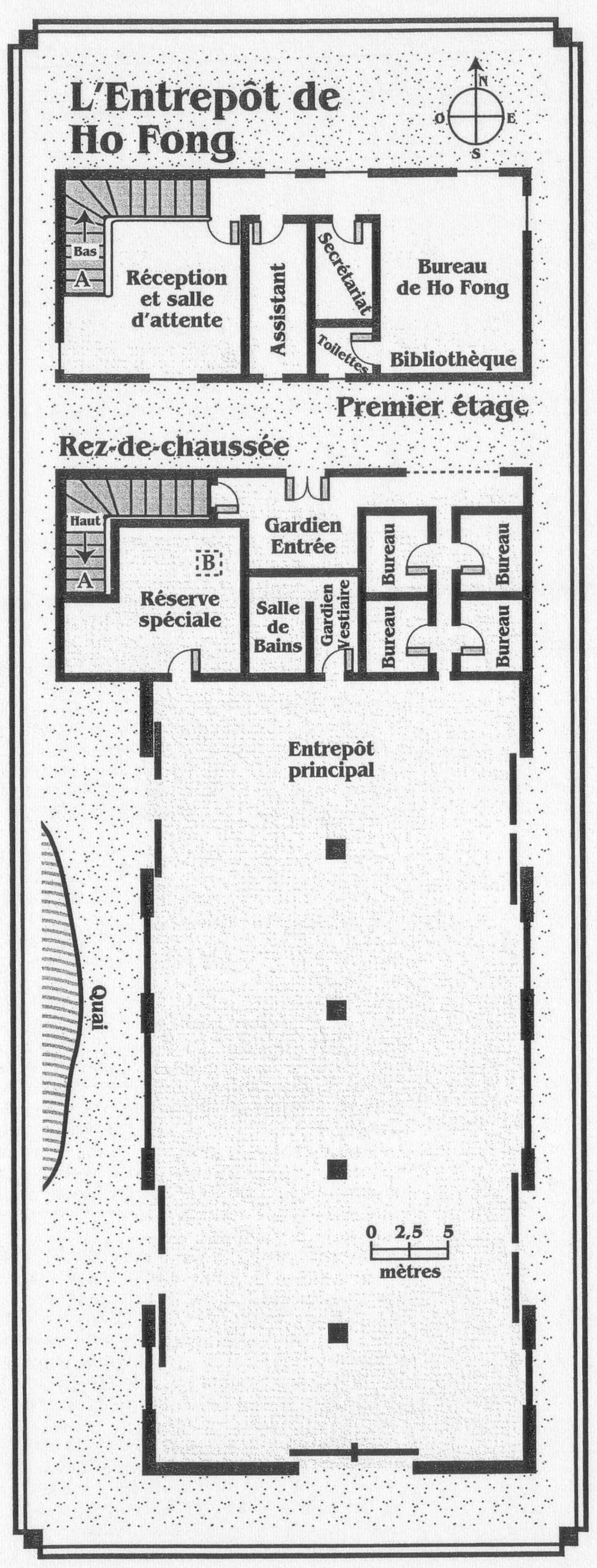
La réserve spéciale contient des objets divers — la liste exacte est laissée à votre appréciation — statues de dieux, frises de pierre, peintures inspirées par le Mythe, etc. Les documents sur papier sont soigneusement protégés de l'humidité de Shanghai. Il n'y a rien de magique ni aucun ouvrage du Mythe. Plusieurs articles particulièrement repoussants sont susceptibles de perturber les observateurs (0/1D4 points de SAN). L'essentiel de la collection relève de l'antiquité chinoise, mais des réussites d'Archéologie permettent aussi d'identifier des pièces japonaises, indiennes, africaines ou polynésiennes. Certaines des cultures d'origine sont strictement inconnues.

Six petites caisses étiquetées "AP" présentent un certain intérêt. Elles contiennent des pièces détachées pour la fusée de Sir Aubrey. Pour en reconnaître l'usage, il faut les déballer complètement, les examiner soigneusement et, surtout, réussir un jet de Physique malgré un malus de -50 %.

La plupart des autres caisses comportent une adresse. A vous de les définir et de les utiliser comme points de départ



Ho Fong prend des mesures



pour d'autres scénarios. Voici quelques exemples éventuellement utilisables : H.A. Wilcox, 7 Thomas Street, Providence, Rhode Island, U.S.A. (*L'Appel de Cthulhu*) ; Mr. Whateley, poste restante, Dunwich, Massachusetts, U.S.A. (*L'Abomination de Dunwich*) ; Mr. Herbert West, Faculté de Médecine de Miskatonic, Arkham, Massachusetts, U.S.A. (*Reanimator*).

LE YACHT DE HO FONG : Cette vaste jonque motorisée et soigneusement entretenue, la *Généreuse Déesse*, est amarrée à proximité de l'entrepôt. Ho a réussi à lui obtenir un pavillon britannique, ce qui exclut toute inspection des différentes factions gouvernementales chinoises, un privilège bien utile pour un bâtiment qui ne navigue que dans les eaux chinoises. Ho l'utilise essentiellement pour le service du culte. À quai, le yacht ne renferme rien qui soit lié au Mythe. Des sectateurs (1D4+2) sont postés en permanence à bord ; comme leurs collègues de l'entrepôt, ils ont ordre de capturer les intrus pour interrogatoire, pas de les tuer sur-le-champ.

La maison de Ho Fong

Ho Fong vit près de la vieille ville, hors de la juridiction de la Colonie Internationale et à l'abri de l'efficacité de sa police. Les murs d'enceinte sont haut de quatre mètres et les portes bien solides (FOR 95). Les uns comme les autres sont surmontés de pointes, verre brisé et fils barbelés pour dissuader les voleurs et fouineurs (les jets de Chance ou Sauter des investigateurs qui veulent franchir l'obstacle sont réduits de -25 %).

La maison s'organise autour de deux cours. La cour extérieure, derrière le portail d'entrée, dessert cuisines, quartiers des domestiques, réserves, etc. Quant à Ho Fong, il vit dans les pièces luxueuses qui bordent la cour intérieure. Tous les toits de tuiles rouges sont pentus et glissants.

LES PIÈCES DE LA COUR EXTÉRIEURE : À peine meublées et dénuées de toute décoration, ces pièces montrent bien que Ho Fong n'est pas homme à partager sa fortune avec ses adeptes. 1D6+3 domestiques travaillent ou dorment dans cette partie de la demeure. Leurs misérables possessions comprennent quelques statuettes ou fétiches du Mythe ; l'idéogramme de la Femme Boursouflée apparaît souvent. Les investigateurs qui réussissent à fouiller le quartier des domestiques comprennent vite que ceux-ci sont aussi sectateurs.

LA LOGE DU PORTIER : Le portier n'a jamais congé. Son travail consiste à admettre ou pas les visiteurs dans l'enceinte. Si les investigateurs lui semblent trop négligés, il refuse l'entrée à ces bandits aux yeux ronds. S'ils sont au contraire bien vêtus, il ne peut que les faire entrer. Un autre domestique les guide jusque dans un luxueux salon (où ils sont attentivement observés par des judas dissimulés).

LE SALON : La pièce est meublée de banquettes et fauteuils magnifiques. Un domestique apporte le thé aux visiteurs légitimes. Deux superbes paravents ornent une extrémité de la salle ; un garde se tient derrière chacun. Si un investigateur regarde derrière l'un d'eux, le garde sourit et salue d'une courbette.

LA SALLE À MANGER : C'est une pièce très luxueuse ; des investigateurs tentés par la cambriole pourraient ramasser 25 000 $ rien qu'en porcelaine fine, paravents et tapisseries. Une réussite d'Archéologie établit l'authenticité du mobilier et sa valeur (rien qui concerne l'occulte ou le Mythe).

LA BIBLIOTHÈQUE : Elle abrite au moins 4 000 ouvrages : quelques exemplaires anglais, mais l'essentiel est rédigé sur rouleaux en chinois classique. L'antiquité de ceux-ci leur donne une grande valeur mais ils ne sont ni magiques ni liés au culte. Il y a 20 % de chances pour que Ho ait laissé un de ces ouvrages du Mythe de Cthulhu sur la table de lecture. Pour plus de détails, voir ci-contre La Chapelle de la Femme Boursouflée.

LA CHAMBRE DE HO FONG : Soies rares, marqueteries recherchées, meubles délicatement sculptés, lit énorme : la Chine Impériale dans toute sa splendeur. Quelques statuettes du Mythe en jade laiteux sont presque complètement éclipsées par cette débauche de richesse et il faut une réussite de Trouver Objet Caché pour les repérer.

LA CHAMBRE DE CARL STANFORD : Si les investigateurs ont déjà rencontré Stanford dans de précédentes aventures, ils devraient être consternés par sa présence ici. Le puissant Cthulhu l'avait envoyé chercher les *Sept Livres Cryptiques de Hsan* qui, selon certains rapports, étaient détenus par un érudit et collectionneur dégénéré, Lin Tang-yu. Jack Brady a volé l'ouvrage avant qu'il tombe entre les mains de Stanford et celui-ci le poursuit maintenant pour reprendre le rouleau. Il touche au but puisqu'il a capturé Choi Meiling, une jeune femme qui sait où demeure Brady.



Carl Stanford

Si les investigateurs surveillent la maison de Ho Fong, ils ont 50 % de chance de repérer Stanford. Celui-ci détecte ce type de surveillance discrète sur simple réussite de Trouver Objet Caché. S'ils ne l'ont jamais rencontré, ils savent seulement qu'un Occidental vit chez Ho.

LA CHAMBRE DE HO TZU-HSI : C'est ici que vit l'unique enfant de Ho Fong, Tzu-hsi. Elle a définitivement perdu la raison après avoir assisté à la mort de sa mère lors d'une cérémonie obscène conduite par son père. Elle ne quitte jamais cette pièce. C'est une jolie jeune fille qui passe ses journées à fredonner presque sans bruit sur sa chaise. Elle refuse toute autre nourriture que les créatures vivantes, vers de terre, araignées, escargots et limaces que les jardiniers capturent pour elle. Les investigateurs qui pénètrent à l'improviste dans sa chambre la surprennent justement en pleine dégustation et perdent 0/1D6 points de SAN. Elle ne reconnaît plus personne hormis son père et elle est parfaitement incapable de donner le moindre renseignement.



Ho Tzu-Hsi

LA COUR INTÉRIEURE : Le jardin paraît inoffensif. Mais une réussite d'Histoire Naturelle permet d'identifier belladone, pavot et peyotl. Le bassin contient deux vives et quelques petites pieuvres australiennes veinées de bleu, réputées pour la virulence de leur venin. Tout ici sert à fabriquer des drogues et des poisons. Ce jardin est un des piliers de l'arsenal de Ho Fong.

LE PAVILLON : Un bouddha de bronze se dresse sous l'auvent du pavillon. Une réussite de Trouver Objet Caché décèle une fine jointure autour du cou de la statue. Si on donne deux tours à la tête du bouddha (elle ne tourne que dans le sens des aiguilles d'une montre), toute la statue coulisse sur la droite et dévoile un passage obscur. C'est l'entrée de la chapelle secrète de Ho.

La Chapelle de la Femme Boursouflée

Une grille de fer (FOR 35) double la porte verrouillée (malus de -20 % aux jets de Serrurerie). Elle ouvre sur une salle carrée d'environ 4 mètres de côté. Le plafond, à 3 mètres, est un piège magique, un grand recruteur pour Ho Fong. Le Grand Prêtre est déjà fou, bien sûr, mais il ne regarde jamais ce plafond qui emporte les esprits dans un voyage sans retour.

LE PLAFOND ONDOYANT : Les idéogrammes de la Femme Boursouflée y sont inscrits à grands traits de pinceau luminescents. Ils semblent animés d'un lent mouvement ondoyant. L'investigateur qui observe ces motifs pendant cinq rounds au moins ressent pour eux une attraction presque irrésistible. Sauf réussite d'un jet sous INT+POU, son esprit se perd dans les méandres du dessin. La victime continue de regarder en l'air et on peut la déplacer comme une marionnette. Mais mieux vaut ne pas l'emmener hors de la pièce : quand les motifs ne sont plus en vue, l'esprit perdu dans la trame des idéogrammes n'a plus aucune chance de retrouver son corps.

L'esprit perdu comprend ce qui lui arrive, mais n'est pas en mesure de réintégrer son corps. Abasourdi, il suffoque sous l'avalanche d'énergie mentale émise par la collectivité torturée de ses compagnons d'infortune, une nuée d'esprits déments, eux aussi prisonniers des idéogrammes enchantés. Il y a de quoi devenir fou : il perd 0/1D4 points de SAN par round de captivité (1/1D4+1 si vous êtes d'humeur sévère). Une fois sa Santé Mentale réduite à zéro, il est définitivement prisonnier.

L'investigateur qui n'a pas réussi à se libérer par luimême (jet sous INT+POU raté) peut être secouru. Si un ou plusieurs de ses compagnons se laissent eux aussi emporter par les idéogrammes et réussissent un jet de Chance (un par investigateur), ils sont autorisés à unir leurs points de POU au sien pour un jet commun. Si le résultat du D100 est inférieur ou égal à la somme des POU, tous les participants réintègrent leur corps.

Les personnages ne prennent conscience de cette possibilité de sauvetage qu'après la réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu ou d'Idée. La tentative peut avoir lieu avant même le premier jet de SAN.

Même si les esprits emportés par les idéogrammes réussissent ainsi à unir leur POU, les jets et pertes de SAN restent individuels.

LA STATUE DE LA FEMME BOURSOUFLÉE : Cette représentation de l'avatar de Nyarlathotep est d'une facture exquise et effrayante (perte de 1/1D4 points de SAN). Haute de 2,50 m pour 450 kg, elle est coulée dans un alliage inconnu aux reflets bronze. Elle est invulnérable aux dommages physiques et les attaques magiques (susceptibles d'endommager une statue, ce qui exclut la Poigne de Nyogtha par exemple) ne fonctionnent que si les Points de Magie de l'enchanteur l'emportent sur ceux de l'idole (jet sur la Table de Résistance). Jusqu'à son maximum de 40, la statue reçoit de Nyarlathotep 2 Points de Magie par jour et absorbe ceux des victimes qui lui sont sacrifiées. Ho Fong dispose d'un sortilège spécial qui lui permet de drainer ces points de magie en touchant l'idole.

Les fragments d'os et les cendres des victimes sacrificielles couvrent le sol devant la statue.

LE BUFFET : Ce buffet chinois en teck (1,50 m de haut) est sculpté de monstres étranges et d'inscriptions mystérieuses. Les portes couvertes d'or martelé sont verrouillées mais peuvent être forcées (FOR 10). Ho Fong en conserve la clé sur lui en permanence, avec celle de la porte de la chapelle. Un piège à aiguille empoisonnée attend les crocheteurs de serrures. Une réussite de Serrurerie ou Mécanique permet d'ouvrir la porte en toute sécurité, mais un échec déclenche le piège. Le poison de TOX 15 attaque la vue de la victime. Si elle réussit son jet de CON, elle est temporairement aveuglée durant 1D6 minutes. Un échec se traduit par une cécité définitive. Le poison s'appelle l'Essence de Résignation Méditative.

Il doit être réappliqué sur l'aiguille tous les jours pour ne pas perdre son efficacité. Cinq fioles sont rangées dans le buffet. Chacune d'elles contient 30 g de poison, ce qui correspond à 20 applications.

À côté des fioles est posée une petite presse à fleurs utilisée par Ho pour extraire les fluides nécessaires à l'Essence de Résignation Méditative et autres poisons. Une analyse en laboratoire des broyats qu'elle contient permettrait d'identifier les fleurs utilisées (réussite d'Histoire Naturelle).

Divers rouleaux et livres reliés à l'occidentale relatent en chinois les apparitions de la Femme Boursouflée, les grands repères historiques de l'histoire du culte. Le rôle de celui-ci dans divers naufrages, typhons, tremblements de terre, fléaux ou famines est retracé. On cite aussi la Vipère Pâle — le nom de Sir Aubrey Penhew au sein du culte — et son plan pour briser la voûte céleste par un jet de métal empoisonné. Le reste n'est pas compréhensible, mais si les investigateurs explorent la pièce et survivent, rappelez-leur ces renseignements quand ils seront en manque de repères.

Le buffet contient aussi cinq ouvrages du Mythe : *La Déesse de l'Éventail Noir* (en chinois), des commentaires chinois du *Texte de R'lyeh* et de *L'histoire du Prêtre Kwan*, le *Livre d'Ivon* (en français) et *Magie Véritable* (en anglais). Les deux premiers ont été offerts par Carl Stanford à Ho Fong. Il y a 20 % de chances pour qu'un de ces deux ouvrages ait été laissé ouvert sur la table de lecture de la bibliothèque.

LE LIVRE D'IVON : Traduction française de Gaspard du Nord, +12 % en Mythe de Cthulhu, perte de 1D4/2D4 points de SAN à la lecture, multiplicateur de sorts *x 2*. Voir les règles de *L'Appel de Cthulhu*, 5ème édition page 58.

MAGIE VÉRITABLE : De Theophilus Wenn, en anglais, +6 % en Mythe de Cthulhu, perte de 1D4/1D8 points de SAN à la lecture, multiplicateur de sorts *x 2*. Voir les règles de *L'Appel de Cthulhu*, 5ème édition page 59.

LA DÉESSE DE L'ÉVENTAIL NOIR : De Liu Chanfang, en chinois classique sur rouleau, +5 % en Mythe de Cthulhu, perte de 0/1D4 points de SAN à la lecture, multiplicateur de sorts x 5. Sortilège : Contacter Nyarlathotep.

Poèmes après poèmes, le moine Liu relate sa rencontre avec une déesse qui cache son visage derrière un éventail noir. Il se laisse séduire et la déesse lui confie son véritable nom et le moyen de faire disparaître l'éventail. Il s'exécute et connaît l'horreur en voyant enfin la Femme Boursouflée. Toute raison perdue, il écrit de son sang un dernier poème après s'être étripé avec une faucille. Ce recueil est le document fondateur de l'Ordre de la Femme Boursouflée, son ouvrage le plus sacré. Le culte mettra tout en œuvre pour le récupérer et exterminer les profanateurs. Nyarlathotep n'est jamais mentionné sous ce nom, mais un des poèmes permet de Contacter Nyarlathotep sous son avatar de Femme Boursouflée.

LE TEXTE DE R'LYEH : En chinois classique, +15 % en Mythe de Cthulhu, perte de 1D8/2D8 points de SAN à la lecture, multiplicateur de sorts x 4. Sortilèges : Contacter Cthulhu, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Étreinte de Cthulhu et Lame de Fond.

Le livre contient aussi une carte succincte de R'lyeh.

Tyuk

Dissoute et administrée par voie orale, cette poudre verdâtre agit comme un puissant hallucinogène. La victime reste lucide mais voit son acuité sensorielle multipliée par dix pendant l'heure qui suit l'absorption. La sensibilité à la douleur est inimaginable. Une dose dure une heure, deux doses deux heures, mais la troisième tue. Cette préparation produite à partir d'une fleur connue en Chine sous le nom de Pétales Bleus des Voies Ineffables est très rare. Une réussite d'Histoire Naturelle à -20 % permet de localiser la plante dans le jardin de Ho Fong.

L'HISTOIRE DU PRÊTRE KWAN : En chinois classique, +5 % en Mythe de Cthulhu, perte de 1/1D6 points de SAN à la lecture, multiplicateur de sorts x 1. Sortilèges : Épuiser le Pouvoir, Étreinte de Cthulhu, Flétrissement et Voler la Vie.

Cette homélie explique comment un prêtre de la Femme Boursouflée parvint, grâce à la pureté de sa foi, à vaincre et humilier un puissant seigneur. L'ouvrage décrit dans tous leurs détails répugnants les cérémonies du culte et signale l'assistance que les prêtres peuvent recevoir d'un ami appelé le Grand Lion Sans Visage — une référence au Sphinx Noir et au culte du Pharaon Noir (voir les chapitres Le Caire ou Londres).

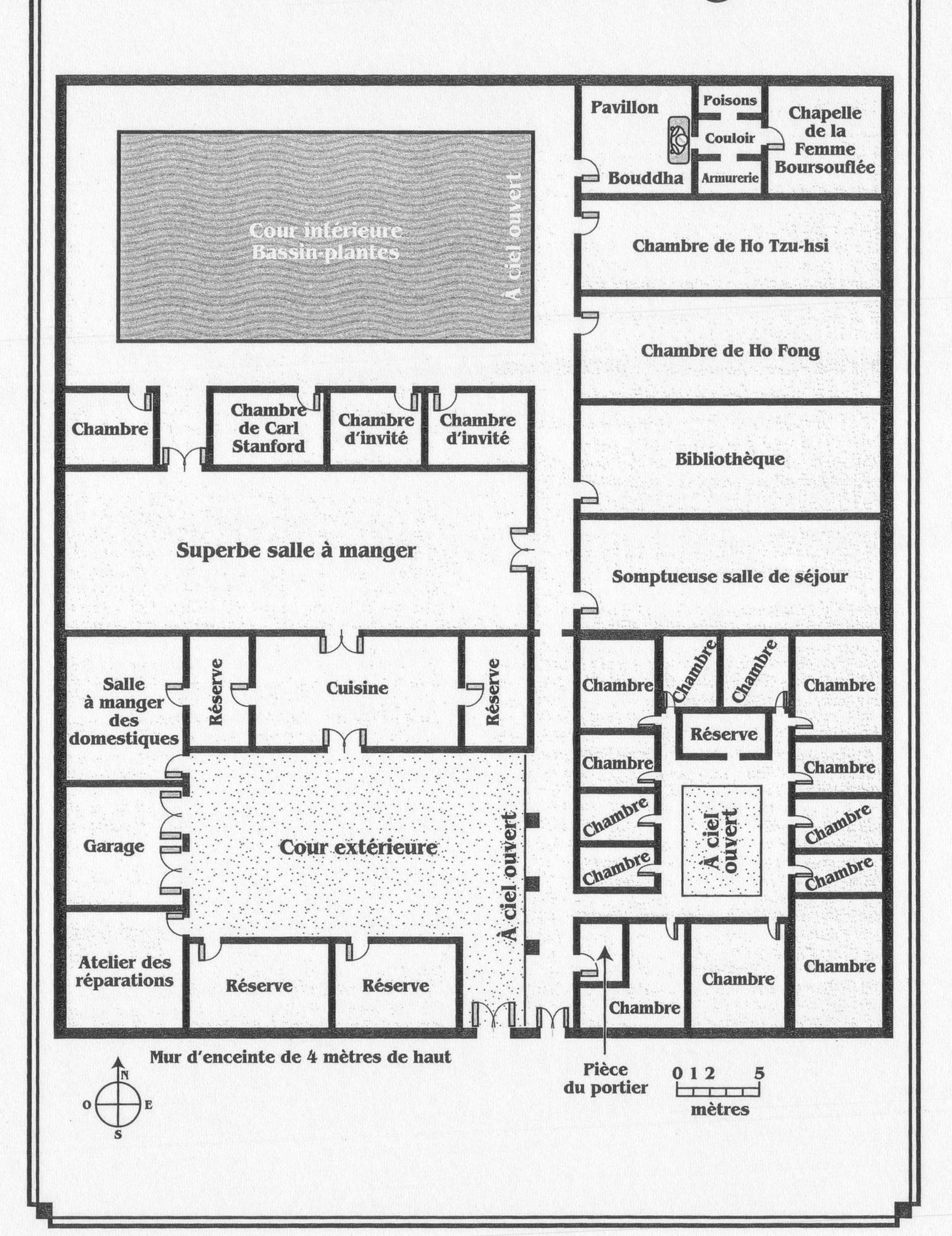
AUTRES OBJETS : Le buffet abrite aussi la tenue rituelle d'un prêtre de l'Ordre, une robe de soie noire et jaune et tout un bric-à-brac : petits instruments de torture (aiguilles et crochets rangés par ordre de taille, etc.), nécessaire à tatouage (aiguilles, colorants jaune et noir), une faucille sacrificielle et un bocal de tyuk (une préparation pulvérulente).

LES SEPT PORTES DU PARADIS : Au centre de la pièce, un large cercle est dessiné sur le sol autour des idéogrammes d'or martelé de la Femme Boursouflée. Une boîte de verre et d'acier est posée en travers du cercle. Orientée est-ouest, elle mesure 1,80 m de long pour 90 cm de large, la taille d'un cercueil. Une cage amovible, à l'extrémité est, contient deux gros rats affamés et poisseux, capturés près du fleuve. Choi Meiling repose nue dans cette boîte, le visage tourné vers la cage et seuls quelques centimètres et une vitre épaisse la séparent des rongeurs qui la lorgnent en salivant.

La boîte renfermant Mei-ling est divisée en sept compartiments, les sept portes du paradis, par six cloisons qui épousent à peu près les formes de son corps et la maintiennent immobile. La torture consiste à poser la cage à rats sur un des compartiments et à ouvrir le panneau de verre supérieur pour laisser entrer les rats affamés. En début de journée, ils ont été lâchés sur ses pieds et chevilles, maintenant affreusement tailladés et rongés. Le tortionnaire ganté a ensuite récupéré ses rats en se servant des laisses prévues à cet effet. Il aurait été idiot de la laisser mourir, rongée jusqu'à l'os. Ce genre de distraction doit attendre qu'elle ait parlé.

Miss Choi a cru perdre la raison. Elle n'avait plus conscience de ses hurlements. Carl Stanford a fini par sourire et dire, qu'à son retour, il choisirait un nouveau pâturage pour ses petits gloutons. Avant de partir, il a placé la cage juste au-dessus de son visage. "Observez-les ma chère et réfléchissez aux conséquences de votre obstination. Jack Brady mérite-t-il une telle dévotion ?"

Mei-ling est cependant réaliste. Elle sait que Stanford la tuera dès qu'elle lui aura dit ce qu'il veut savoir. Elle espère seulement mourir avant d'avoir cédé à la douleur. Même une libération par les investigateurs n'étouffe pas ce désir de mort : elle essaiera de se suicider d'une manière rapide et indolore. Une réussite de Psychanalyse permet pourtant d'apaiser sa terreur et ses impulsions suicidaires ; elle accepte alors d'indiquer où se cache Jack Brady.


La Résidence de Ho Fong
Pavillon
Poisons
Couloir
Armurerie
Bouddha
Chapelle de la Femme Boursouflée
Cour intérieure Bassin-plantes
À ciel ouvert
Chambre de Ho Tzu-hsi
Chambre de Ho Fong
Chambre
Chambre de Carl Stanford
Chambre d'invité
Chambre d'invité
Bibliothèque
Superbe salle à manger
Somptueuse salle de séjour
Salle à manger des domestiques
Réserve
Cuisine
Réserve
Chambre
Chambre
Chambre
Chambre
Réserve
Chambre
Chambre
Garage
Cour extérieure
À ciel ouvert
Chambre
Chambre
À ciel ouvert
Chambre
Chambre
Atelier des réparations
Réserve
Réserve
Chambre
Chambre
Chambre
Mur d'enceinte de 4 mètres de haut
N
O
E
S
Pièce du portier
0 1 2 5
mètres


Choi Mei-Ling

Si les PJ ne trouvent jamais Mei-ling, à vous de décider si elle parle ou meurt héroïquement. Nous vous suggérons de commencer à considérer son sort quand les investigateurs apprennent sa disparition. S'ils n'entendent jamais parler d'elle, c'est peut-être qu'elle n'a jamais été capturée mais, là encore, son destin est entre vos mains.

Un autre détail : tous ceux qui sont mordus par les rats doivent réussir un jet sous CON x 2 ou attraper une maladie grave. Les premiers symptômes apparaissent 1D4 jours après la morsure et, sans traitement médical approprié (alitement obligatoire), le blessé meurt après 1D2 semaines. Un empoisonnement du sang ou une peste bubonique semblent parfaitement appropriés aux circonstances, mais pourquoi ne pas imaginer une fièvre plus exotique encore. Des rémissions temporaires pourraient être suivies d'inflammations soudaines aux moments les plus malencontreux ; ces rechutes violentes seraient apaisées par des réussites de Médecine.

Les adeptes

HO FONG, 57 ans, Grand Prêtre de l'Ordre de la Femme Boursouflée, riche marchand

FOR 7	CON 13	TAI 10	INT 19	POU 21
DEX 12	APP 14	ÉDU 12	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 ; Couteau de Combat* 80 %, 1D4+2 ; Faucille du Culte 85 %, 1D4+3.

** Ho garde toujours un couteau de combat dissimulé sur lui, mais il préfère les méthodes plus lentes et subtiles. La ruse et l'intelligence de cet adepte des drogues et poisons en font un individu particulièrement dangereux.*

Sortilèges : Contacter Nyarlathotep, Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Invoquer un Byakhee, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Lame de Fond, Mains de Colubra, Poudre d'Ibn-Ghazi.

Compétences : Anglais 60 %, Archéologie 25 %, Baratin 60 %, Chinois Classique 75 %, Comptabilité 75 %, Crédit 95 %, Discrétion 90 %, Écouter 65 %, Esquiver 80 %, Français 30 %, Histoire Naturelle 60 %, Hollandais 30 %, Japonais 50 %, Mandarin 95 %, Marchandage 80 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Nager 35 %, Persuasion 55 %, Pharmacologie 35 %, Poisons 60 %, Psychologie 50 %, Se Cacher 70 %, Trouver Objet Caché 70 %.

HO TZU-HSI, 13 ans, fille démente de Ho Fong

FOR 5	CON 7	TAI 5	INT 10	POU 4
DEX 10	APP 11	ÉDU 7	SAN 0*	PV 6

Bonus aux dommages : -1D6.

Armes : Aucune

Compétences : Attraper sa Nourriture Rampante 55 %.

** Irrémédiablement folle, Tzu-hsi est incapable de parler, de se défendre, d'attaquer, de réagir à quoi que ce soit. Elle n'est pas le moins du monde dangereuse. Les investigateurs au cœur tendre qui essaient de l'aider perdent leur temps.*

UN ASSORTIMENT DE SECTATEURS de l'Ordre de la Femme Boursouflée

Des méchants de films de kung-fu : sadiques, lâches et fanatiques. Les numéros Un et Quatre peuvent être des chefs, le Huit l'espion rusé, le Six le bouc émissaire. Réutilisez ces sectateurs à Shanghai autant que nécessaire.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	16	17	18	15	17	16	10	16
CON	13	10	12	14	16	9	10	8
TAI	11	9	8	13	10	10	18	12
DEX	17	16	15	13	13	9	11	10
APP	3	3	4	6	5	7	4	7
INT	10	9	8	10	8	8	12	14
POU	9	6	13	4	15	9	10	14
PV	12	10	10	14	13	10	14	10

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 70 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 50 %, 1D4 + bd ; Faucille du Culte 50 %, 1D4 + 3 + bd ; Jo (Bâton court) 65 %, 1D6 + bd ; Lutte 50 %, spécial.

Compétences : Anglais 15 %, Arts Martiaux 40 %, Discrétion 55 %, Écouter 65 %, Esquiver 65 %, Mandarin 60 %, Mythe de Cthulhu 8 %, Sauter 55 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 35 %.

	9	10	11	12	13	14	15	16
FOR	7	10	8	11	11	13	15	12
CON	7	10	9	16	14	12	10	14
TAI	9	10	8	10	13	8	8	12
DEX	16	16	16	13	13	13	10	10
APP	8	8	10	3	5	5	4	7
INT	11	11	12	8	9	5	8	13
POU	9	9	6	7	6	5	9	8
PV	8	10	9	13	14	11	9	13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6 ; Coup de Poing 70 %, 1D3 ; Coup de Tête 50 %, 1D4 ; Faucille du Culte 50 %, 1D4 + 3 ; Jo (Bâton court) 65 %, 1D6 ; Lutte 50 %, spécial.

Compétences : Anglais 15 %, Arts Martiaux 40 %, Discrétion 55 %, Écouter 65 %, Esquiver 65 %, Mandarin 60 %, Mythe de Cthulhu 8 %, Sauter 55 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 35 %.

CARL STANFORD, Immortel (?), maître sorcier et fanatique

FOR 14	CON 16	TAI 12	INT 18	POU 40
DEX 14	APP 18	ÉDU 30	SAN 0	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Canne Épée 95 %, 1D6 + bd.

Sortilèges : Tous ceux du livre des règles, plus d'autres à votre convenance.

Compétences : Anglais 95 %, Arabe 80 %, Archéologie 75 %, Astronomie 20 %, Baratin 85 %, Bibliothèque 95 %, Crédit 60 %, Discrétion 80 %, Grec Classique 95 %, Histoire 55 %, Mandarin 80 %, Mythe de Cthulhu 49 %, Persuasion 90 %.

Objets magiques : Canne Épée emmagasinant les Points de Magie ; pour l'instant, en contient 60.



Indépendants

Un capitaine de la Marine Impériale Japonaise, le mandarin dégénéré d'une cité de l'intérieur et certains articles de presse offrent aux investigateurs des opportunités à considérer.

Isoge Taro

Au cours d'une mission d'inspection des ports chinois, le capitaine Isoge, de la Marine Impériale Japonaise, surprend des rumeurs concernant une nouvelle arme terrifiante élaborée par une quelconque faction chinoise. Appartenant au Kochisha (droite japonaise), ce protégé d'Okawa Shumei obtient sans peine de ses puissantes relations d'être assigné à l'enquête. Cela fait deux mois qu'il travaille dans la clandestinité, aidé de plusieurs agents chinois recrutés sur place.

Isoge sait que Jack Brady est impliqué d'une manière ou d'une autre. Le Tigre Trébuchant fait partie des endroits qu'il surveille. Il a aussi repéré la milice fanatique qui s'entraîne dans un entrepôt vide de la rive sud (rue Chung-shan) et sait que Jack Brady entretient des rapports avec elle. Il ignore en revanche que le groupe Chine Nouvelle projette une action immédiate. (L'existence d'une soldatesque privée n'a rien de surprenant. Tous les pontes de Shanghai emploient des gardes, voire des armées privées et ces dernières ne songent qu'à s'entretuer. Isoge méprise ces désordres et la décadence qu'ils représentent.)

Dès leur première visite au Tigre Trébuchant, les investigateurs peuvent voir Isoge Taro, déguisé en contremaître japonais, qui joue les ivrognes. Si un investigateur utilise sa compétence Anthropologie, il note qu'il est un peu trop distingué pour le rôle qu'il s'est choisi. Une réussite de Psychologie montre aussi que ses réflexes ne sont pas uniformément ralentis par l'alcool et qu'il renverse plus qu'il ne boit.

Si Isoge entend les investigateurs s'enquérir de Brady auprès de McChum, il les prend en filature. Les Trouver Objet Caché pour le repérer reçoivent un malus de -25 %.

Isoge ne sait rien de l'Ordre de la Femme Boursouflée. Il craint plutôt que cette nouvelle arme soit celle des conseillers du Komintern et des communistes locaux.

Les investigateurs réussiront peut-être à faire équipe avec Isoge. Même s'ils apprennent qu'il est un agent japonais, cette union ne va pas nécessairement à l'encontre des intérêts américains (sauver le monde est très américain). Rappelez-vous qu'Isoge peut se montrer meurtrier et qu'il ne compromettra pas son honneur et sa loyauté pour une amitié temporaire avec une poignée d'Américains emportés par une quête mythologique.



Isoge Taro

Entièrement voué à sa cause, c'est un personnage redoutable. Il est prêt à sacrifier sa vie pour accomplir sa mission : découvrir l'arme secrète et la détruire ou la voler. Il choisira peut-être de révéler sa véritable identité aux investigateurs mais il serait étonnant que ceux-ci réussissent à le forcer à se découvrir.

ISOGE TARO, 34 ans, agent de l'Empereur et capitaine de la Marine Impériale Japonaise

FOR 13	CON 16	TAI 12	INT 18	POU 12
DEX 18	APP 15	ÉDU 16	SAN 60	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3+bd ; Coup de Tête 55 %, 1D4 + bd ; Couteau de Combat 50 %, 1D4 + 2 + bd ; Épée Samouraï cérémonielle 25 %, 1D8 + 1 + bd ; Fusil 6,5 mm (Arisaka 38) 35 %, 2D8 ; Pistolet Automatique 8 mm (Nambu 14) 75 %, 1D8.

Compétences : Anglais 30 %, Arts Martiaux 70 %, Baratin 30 %, Bibliothèque 35 %, Conduire Automobile 45 %, Coréen 15 %, Crédit 25 %, Déchiffrer les Messages Codés 25 %, Déguisement 45 %, Discrétion 60 %, Écouter 75 %, Électricité 50 %, Esquiver 65 %, Explosifs 50 %, Histoire 25 %, Japonais 90 %, Lancer 45 %, Mandarin 55 %, Marchandage 30 %, Mécanique 40 %, Nager 35 %, Persuasion 45 %, Psychologie 50 %, Se Cacher 50 %, Tagalog 15 %.

Lin Tang-yu

Le pervers Mr. Lin, un habitant de Koueilin, possède une vaste collection d'ouvrages du Mythe. Dans un jour de chance, Jack Brady (un éternel favori de la chance, semble-t-il) l'a soulagé d'une pièce très importante, les *Sept Livres Cryptiques de Hsan*. Lin veut récupérer ce rouleau de parchemin, et son séjour à Shanghai n'a pas d'autres motifs. Il connaît l'Ordre de la Femme Boursouflée et préfère donc ne pas s'y frotter, mais il ne craindrait pas d'en tirer parti si les circonstances s'y prêtaient.

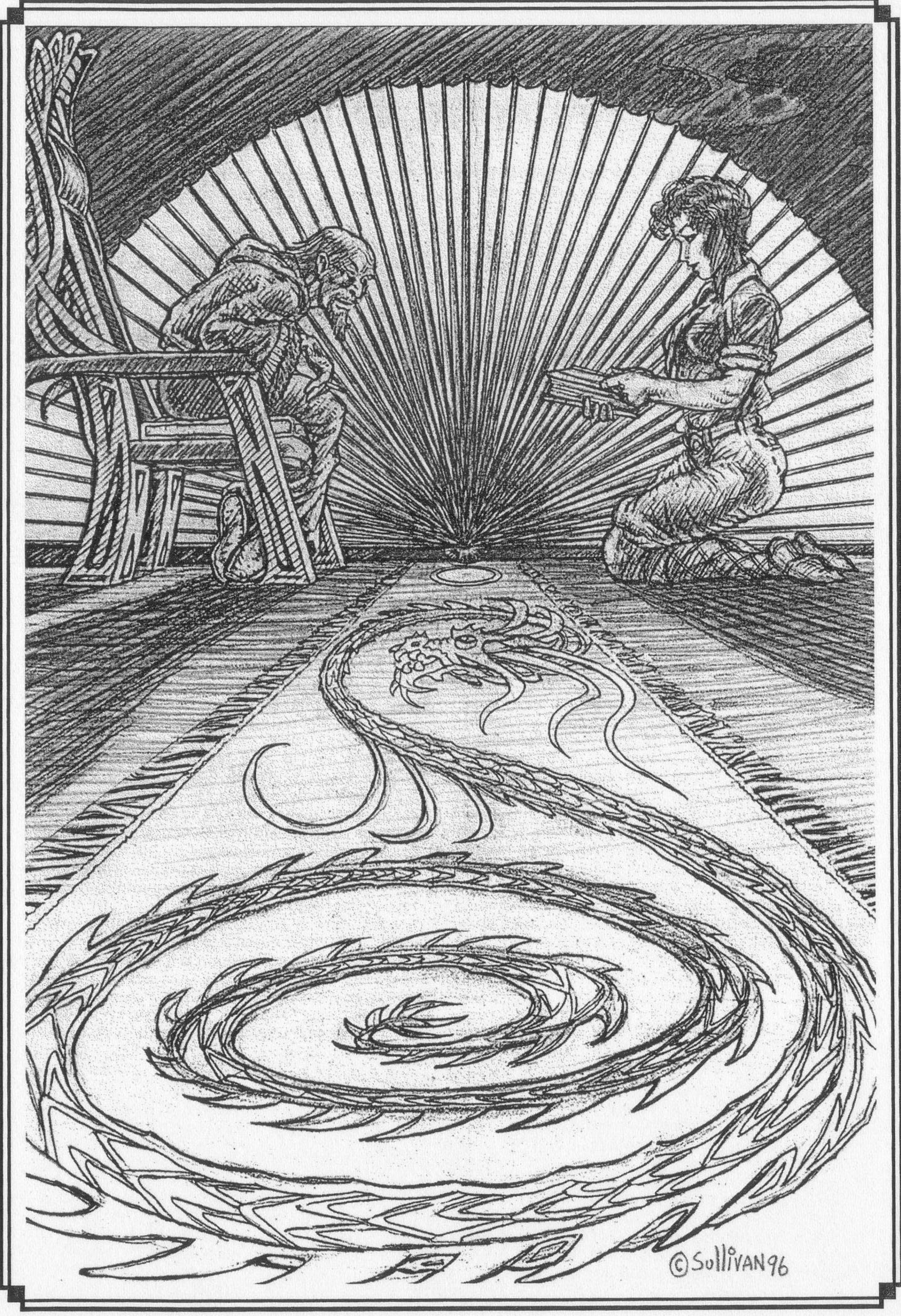
Les égorgeurs de Lin ont passé la ville au peigne fin. Ils gardent McChum et quantité d'autres bars à l'œil. L'Ordre de la Femme Boursouflée bénéficie des mêmes attentions et ils surveillent de près l'entrepôt, le yacht et la maison de Ho Fong. Dans ces conditions, les visites chez Ho, et surtout les questions sur Jack Brady, peuvent rapidement faire repérer un groupe d'occidentaux et lui valoir les cruelles attentions de Lin.

Pris en filature, les investigateurs peuvent repérer les agents de Lin sur une réussite de Trouver Objet Caché (malus de -15 %). S'ils sont suivis jusqu'à leur hôtel, leurs chambres sont bientôt ravagées par les sbires de Lin qui emportent tous les articles hors du commun : bijoux, vieux livres, statuettes, etc.

À l'inverse, les PJ peuvent suivre les agents de Lin jusqu'à leur quartier général à Shanghai, une grande bâtisse sur Yu-yuan Road.

Le quartier général de Lin

La maison est bien gardée et les gardes sont décidés à tuer tous les intrus. Deux d'entre eux sont particulièrement remarquables : Tun-Tun et Ping, deux énormes singes



Un entretien avec Lin Tang-yu

blancs. Ils restent toujours cachés à proximité de Lin, le seul à pouvoir les contrôler.

Le personnel transmet tout de même les messages et les investigateurs peuvent prendre rendez-vous s'ils le désirent. Une lettre remise au portier est rapidement suivie d'effet. En revanche, les jets de Baratin, Persuasion, etc. laissent complètement indifférents ces gardes triés sur le volet.

Lin Tang-yu accepte de recevoir ses visiteurs s'ils sont en possession des *Sept Livres Cryptiques de Hsan* (ou semblent pouvoir y conduire), s'ils lui proposent un livre ou objet rare susceptible d'exciter sa convoitise ou si le groupe comprend au moins une jolie femme. Chacune de ces possibilités se traduit par un comportement différent et les divers cas sont envisagés par la suite.

Le mandarin dégénéré accueille les investigateurs dans une véritable salle du trône où il siège sur un fauteuil aux sculptures magnifiques. Sa pipe à opium est posée sur une table basse à sa gauche. Ses singes se dissimulent derrière un rideau à proximité. Une réussite de Trouver Objet Caché signale que quelque chose est tapi là, mais rien de plus. Une superbe jeune femme vêtue de soies coûteuses est assise aux pieds de Lin ; deux autres attendent ses ordres dans une pièce contiguë. Elles gardent toujours le silence — Lin fait couper les cordes vocales de ses femmes après acquisition.

Lin cache sa démence sous des dehors raisonnables ; une réussite de Psychologie permet de s'en rendre compte. C'est un menteur accompli et cette dernière compétence reçoit un malus de -25 % quand il s'agit de distinguer vérités et mensonges. Lin tire régulièrement sur sa pipe sans chercher à s'excuser et garde alors le silence de longues minutes. Même sous l'influence de l'opium, il reste un homme rusé et dangereux qui ne respecte que ses propres désirs. Si les investigateurs s'en font un ennemi, mieux vaut alors qu'ils pensent à fuir la Chine.

S'ils lui montrent l'Œil de Lumière et de Ténèbres (une moitié se trouvait en Égypte et l'autre aux mains de Jack Brady), Lin le reconnaît immédiatement puisqu'il est décrit dans les *Sept Livres Cryptiques de Hsan*. Il n'en dit rien mais cherche aussitôt à l'obtenir pour sa collection. Il ne compte pas l'utiliser pour quoi que ce soit, et certainement pas au bénéfice de l'humanité.

***SI LES PJ SONT EN POSSESSION DES* SEPT LIVRES CRYPTIQUES DE HSAN** : Lin exige la restitution du parchemin. S'ils ne l'ont pas encore, il négocie une restitution future. Les *Sept Livres Cryptiques de Hsan* sont indiscutablement sa propriété (quoique — le précédent propriétaire soit mort bien soudainement) et Lin n'est pas prêt à les racheter. Il peut prétendre le contraire, mais ce sera pour s'en emparer par la force. Si le parchemin est détenu par une troisième partie qu'il est nécessaire d'attaquer, Lin propose certains de ses hommes comme troupe d'assaut. Ces bandits servent loyalement les investigateurs jusqu'à la récupération du rouleau et se retournent ensuite contre eux avant de filer avec le butin.

S'ILS SONT VENDEURS D'UN ARTICLE RARE : Si ses hommes de main n'ont pas réussi à dépouiller les investigateurs, Lin se décide peut-être à marchander une pièce de choix. Il peut même la payer un bon prix mais ce n'est qu'une ruse. À la nuit tombée, il envoie un de ses singes tueurs, ou les deux, reprendre l'argent et réduire le vendeur au silence, ainsi que ceux qui peuvent avoir eu vent de la transaction.

S'ILS COMPTENT UNE JOLIE FEMME DANS LEUR RANG : Lin profite de la conversation pour l'observer. Il prétend réfléchir à ce qui lui est dit ou demandé et finit par indiquer qu'il doit considérer la chose. Il demande un peu de silence et gagne une autre partie de la salle. Là, il se livre à l'antique rituel du Yi King avant d'interpréter la position des tiges par un mensonge : "Hmm. Hsiao Ch'u. Neuf au sommet". Il prend un des antiques rouleaux de parchemin posés sur une petite table de laque et lit :

"Avec les pluies, vient le repos,
l'accord entre nature et personnalité.
Seuls les efforts ostensibles peuvent inquiéter la femme supérieure,
car elle est plus forte quand la lune est presque pleine.
Mais si les hommes supérieurs s'obstinent,
le malheur arrive."

D'après Lin, l'interprétation est évidente. Il doit se mettre en accord avec le destin et respecter les prescriptions de l'hexagramme. "Vous, ma chère", dit-il à la femme qui l'attire, "vous devez venir ici demain soir. Essayez de ne pas être vue. Nous pourrons alors parvenir à un arrangement. Vos amis ne peuvent pas vous accompagner car l'hexagramme établit que leur présence garantirait notre échec". Il accueille les protestations des investigateurs avec intransigeance. Il faut suivre les directives de l'oracle, ou tout est perdu. Rien ne peut le faire changer d'avis.

Si la belle investigatrice vient au rendez-vous, elle est droguée et embarquée dans un des avions de Lin jusqu'à son palais de Koueilin. Les femmes ainsi capturées pour son harem sont généralement transportées clandestinement dans des jarres. Si les PJ surveillent la maison, ils peuvent observer les allées et venues d'une voiture fermée et d'un camion. C'est le camion qu'ils doivent suivre s'ils veulent découvrir où leur amie est emmenée. Si elle décline l'invitation, les hommes de main de Lin organisent un enlèvement mais n'insistent pas en cas d'échec.

Si le piège de Lin a fonctionné, il réconforte les investigateurs inquiets. La jeune femme est bien sortie par une porte dérobée, comme l'oracle le conseillait. Mille regrets ! Ses hommes vont fouiller toute la ville à sa recherche. Ils ne la retrouveront jamais et les affaires de Lin le rappelleront bientôt à Koueilin d'où il ne reviendra pas.

Gardez à l'esprit que Lin Tang-yu n'hésitera pas à collaborer avec l'Ordre de la Femme Boursouflée pour arriver à ses fins. Un entretien avec Ho Fong peut donc très bien avoir lieu. Ces deux hommes n'ont, en revanche, aucune raison de coopérer avec Isoge Taro ou ses agents. Le valeureux Japonais risque fort de trouver la mort avant la fin de son enquête.

Ce que sait Lin Tang-yu

- Il a une bonne connaissance du panthéon du Mythe de Cthulhu. Sa collection de Koueilin contient nombre d'ouvrages en rapport avec le Mythe et son réseau privé de renseignements le tient informé des activités des adorateurs chinois de Nyarlathotep.

- Il sait que l'Ordre de la Femme Boursouflée célèbre ses rites sur l'Île du Dragon Gris. Cet Ordre vénère un avatar du dieu que les investigateurs appellent Nyarlathotep. Ho Fong en est le Grand Prêtre. Il sait aussi qu'un puissant sorcier, Carl Stanford, s'est installé chez Ho Fong. Il ne sait rien sur Sir Aubrey.

- On murmure qu'une puissante machine est en construction sur l'île. Lin n'a rien pu apprendre de plus et suppose donc que la rumeur est sans fondement.

- Il sait que Jack Brady a volé les *Sept Livres Cryptiques de Hsan* et aussi qu'il est recherché par l'Ordre, mais il ignore pourquoi. Son amie Choi Mei-ling a disparu mais Lin ne sait pas où elle se trouve.

Les connaissances de Lin sur l'occulte et le Mythe lui apportent une protection certaine. Il connaît aussi très bien l'Asie. Il a dressé dès leur enfance ses deux gorilles blancs gardiens et la chose pourrait être liée au célèbre culte congolais du Gorille blanc (voir le chapitre Kenya et la section concernant Neville Jermyn, page 115). Il a une affinité avec tous les singes et se croit capable de dresser n'importe

quel spécimen. Lin est le frère d'un important seigneur de la guerre du Kwangsi rallié à Tchang Kaï-chek.

LIN TANG-YU, 83 ans, riche esthète, voyeur, sadique et opiomane

FOR 8	CON 15	TAI 10	INT 15	POU 12
DEX 9	APP 8	ÉDU 20	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Aucune. Le personnel s'en occupe.



Compétences : Anglais 45 %, Anthropologie 35 %, Arabe 35 %, Archéologie 30 %, Baratin 90 %, Bibliothèque 35 %, Cantonais 75 %, Discrétion 60 %, Dresser les Singes 95 %, Grec Classique 20 %, Histoire 35 %, Japonais 45 %, Mandarin 90 %, Marchandage 80 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Occultisme 65 %, Persuasion 55 %, Psychologie 50 %, Russe 20 %, Sanskrit 40 %, Tibétain 40 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Les gorilles blancs gardiens de Lin Tang-yu

TUN-TUN, le plus gros des gorilles

FOR 30	CON 15	TAI 20	INT 7	POU 8
DEX 18	Mouvement 8			PV 18

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Main* 50 %, 1D6 + bd** ; Morsure* 65 %, 1D6.

Armure : 2 points de cuir.

Compétences : Discrétion 75 %, Esquiver 95 %, Grimper 99 %, Sauter 95 %, Se Cacher 85 %.

PING, le plus petit des gorilles

FOR 25	CON 17	TAI 18	INT 3	POU 5
DEX 16	Mouvement 8			PV 18

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Main* 45 %, 1D6 + bd** ; Morsure* 45 %, 1D6.

Armure : 2 points de cuir.

Compétences : Discrétion 75 %, Esquiver 95 %, Grimper 99 %, Sauter 95 %, Se Cacher 85 %.

* *Les gorilles peuvent mordre et attaquer des deux mains dans le même round.*

** *Si le gorille réussit ses deux attaques de Main, il étreint sa victime et l'écrase. La victime subit chaque round le bonus aux dommages de 2D6 mais peut se libérer par un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Le gorille peut continuer de mordre un adversaire qu'il étreint ; celui-ci ne peut pas utiliser d'armes plus longues qu'une dague ou une hachette.*

Les sbires de Lin Tang-yu

Les hommes de Lin sont entraînés au kung-fu dans l'École du Singe. Leurs hachettes portent le symbole du singe, et un sage chinois, comme Mu Hsien, a 35 % de chances de l'associer à Lin Tang-yu. Ces hommes ne sont pas très intelligents, mais fanatiquement loyaux. Dix d'entre eux au moins surveillent la maison de Shanghai à toute heure, tandis qu'une vingtaine d'autres arpentent la ville à la recherche de Jack Brady et des *Sept Livres Cryptiques de Hsan*.

QUELQUES SBIRES FANATIQUES

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FOR	15	14	12	16	13	13	15	14
CON	13	15	11	10	16	14	12	10
TAI	9	10	11	8	11	10	9	10
DEX	15	14	12	13	16	10	9	12
APP	6	3	10	9	3	7	8	5
INT	9	8	10	10	10	10	11	12
POU	10	11	12	9	8	9	3	7
PV	11	13	11	9	14	12	11	10

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Coup de Pied 55 %, 1D6 ; Coup de Poing 80 %, 1D3 ; Coup de Tête 60 %, 1D4 ; Fléchettes (10 par homme) 50 %, 1D3 chacune** ; Hachette du Singe 75 %, 1D6+1 ; Lutte 35 %, dommages spéciaux ; Matraque de l'École du Singe 50 %, spécial*.

* *Inconscience de la cible en cas de réussite ; cette matraque particulière perd son intérêt dans la mêlée et n'inflige plus que 1D3 points de dommages.*

** *Les fléchettes peuvent être enduites de poison ou de somnifère. Le poison est distillé à partir de venin de serpent ; sa TOX est de 3D6. Quand la victime n'y résiste pas, elle meurt en quelques minutes. Si le jet de CON sur la Table de Résistance est réussi, la victime reste malade pendant plusieurs heures et voit toutes ses compétences diminuer de moitié.*

Le somnifère est appelé Argent Fragile ; sa TOX est de 1D6+6. Si le jet de CON est défavorable à la victime, elle s'endort en une minute. S'il est réussi, elle est sonnée et voit sa DEX divisée par deux pendant 1D6 minutes.

Les gardes de la maison utilisent systématiquement le somnifère ; les autres ont 15 % de chances d'avoir enduit leurs fléchettes de poison.

Compétences : Anglais 20 %, Arts Martiaux 50 %, Baratin 45 %, Discrétion 80 %, Écouter 65 %, Mandarin 55 %, Sauter 70 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 50 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Le *Courrier de Shanghai*

Le *Courrier de Shanghai* est un quotidien bilingue anglais-chinois qui tire à quelques 30 000 exemplaires. Fidèle soutient de la finance et de la fortune (des chrétiens européens), il est malgré tout respecté dans tout l'Extrême-Orient pour son exactitude. Il ne dépasse généralement pas les douze pages.

Les archives du *Courrier de Shanghai* peuvent être consultées au journal, à la bibliothèque publique de la Colonie et dans d'autres bibliothèques. Il faut une journée pour passer en revue tous les numéros à partir de 1919, date du départ de l'expédition Carlyle. Trois articles récents attirent l'attention des investigateurs en suggérant la présence de "monstres".

Aides de Jeu n° 38-40. Articles du *Courrier de Shanghai*.

Utilité de ces documents : Chacun de ces articles est susceptible de conduire les investigateurs à Jack Brady. Les événements violents qu'ils décrivent suggèrent que Brady est, ou était récemment, en grand danger.

Aides de Jeu n° 38. Le Club des Navigateurs Partiellement Détruit, un article publié par le *Courrier de Shanghai* six semaines avant l'arrivée des investigateurs.

Utilité de ce document : (1) Un examen des lieux, accompagné d'une réussite de Géologie ou Mécanique, ne décèle aucune trace de sape ou glissement de terrain. (2) Une réussite de Chance permet de retrouver un des ivrognes cités dans l'article. Il décrit les créatures concernées comme des pieuvres sur pattes. (3) Une réussite d'Idée révèle l'identité de l'occupant de la chambre touchée directement par l'effondrement. C'est un Américain, "John Smith", qui a disparu sans laisser d'adresse. (4) Si les investigateurs possèdent une photographie de Jack Brady, le personnel du Club des Navigateurs reconnaît sur celle-ci le fameux "John Smith".

Aide de Jeu n° 39. Incendie sur Chin-lang Road, un article publié par le *Courrier de Shanghai* quatre semaines avant l'arrivée des investigateurs.

Utilité de ce document : (1) S'ils consultent le rapport météo de ce même numéro, la journée concernée est décrite comme très humide et sans un souffle d'air : des conditions peu propices aux sauts de flammes ou même aux incendies. (2) Le jardin se trouve juste derrière le Temple des Dieux de la Ville. Le bonze du temple ne sait pas pourquoi les moines se sont retrouvés dans le jardin. En revanche, il reconnaît Jack Brady sur une photo : il l'a vu discuter un certain temps avec les moines.

Le Club des Navigateurs Partiellement Détruit

Le Club des Navigateurs s'est en partie effondré la nuit dernière. La façade sur le fleuve a subi d'importants dégâts, "plus de 8 000 £" selon les assureurs.

Il semble qu'aucune victime n'est à déplorer.

Selon un avis d'expert non confirmé, des infiltrations auraient miné la partie du quai où se dresse le célèbre club et provoqué son effondrement.

Des ivrognes assemblés sur la berge jurent avoir vu d'étranges créatures émerger du fleuve juste avant la catastrophe. Leurs élucubrations ont entrecoupé le dangereux travail de dégagement des décombres d'un moment de détente bienvenu.

— *Courrier de Shanghai*

Aide de Jeu n° 38

Incendie sur Ching-ling Road

Trois moines ont péri dans l'incendie d'un pavillon du Jardin des Nuages Pourpres d'Automne. Un brasero renversé serait à l'origine du sinistre.

Les victimes n'ont pas encore été officiellement identifiées, mais nous savons de source sûre qu'il s'agit de trois érudits respectés du T'ang, des Cinq Dynasties et de la littérature Sung, une énorme perte pour la culture chinoise.

Des témoins oculaires ont indiqué que ce feu nocturne a littéralement bondi d'un premier pavillon en flammes vers un second où les moines s'étaient réfugiés. "Un nuage de feu volait derrière eux", précise Liu Chen-dai, un résident de Brillant Poppy Lane.

On a vu un Européen quitter le jardin pendant l'incendie. La police requiert respectueusement son aide pour l'enquête à venir.

— *Courrier de Shanghai*

Aide de Jeu n° 39

Meurtres sur Lantern Street

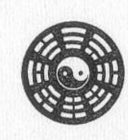
La police nous informe que deux meurtres ont eu lieu au 88, Lantern Street, "après minuit" la nuit dernière. Les victimes ont été identifiées : Miss Reparita Wong, résidant à cette adresse, et Mr. Chin Hsi-chou, dont l'adresse est encore inconnue à l'heure où nous mettons sous presse.

L'inspecteur de police Chong souligne la violence exceptionnelle de ces meurtres. Il adresse un appel à renseignements à tous ceux qui connaissaient Miss Wong ou Mr. Chin.

Même les habitués de Lantern Street, qui ne sont pourtant pas réputés pour leur sensibilité, ont été choqués par la cruauté de ces assassinats. Une des témoins était si perturbée qu'elle a décrit le tueur comme une chauve-souris géante.

— *Courrier de Shanghai*

Aide de Jeu n° 40



Les étoiles sont propices



Ne vous laissez pas écraser par un sombre destin ! Qu'importe si des ennemis malveillants détiennent les connaissances secrètes qui vous manquent ! La réponse est dans les étoiles ! Consultez la Tige Céleste et la Branche Terrestre. Un avenir des plus propices est garanti ! Rencontrez le Célèbre Astrologue de Shanghai, Mr. Lung, 129 Kaoyang St. Avant 22 heures, sans rendez-vous.

Aide de Jeu n° 41

Aide de Jeu n° 40. Meurtres sur Lantern Street, un article publié par le *Courrier de Shanghai* deux jours avant l'arrivée des investigateurs.

Utilité de ce document : (1) Le bâtiment où les meurtres ont été perpétrés se trouve juste à côté du Tigre Trébuchant. Une visite sur place montre qu'il s'agit d'une des nombreuses maisons de Filles Fleurs du quartier. Si les PJ frappent à la porte, ils sont accueillis par plusieurs de ces dames. La patronne, Madame Gee, est une femme autoritaire : elle ne daigne leur parler que contre indemnité, l'équivalent de 1D10+10 dollars d'argent mexicains.

Elle leur montre la salle du meurtre en l'état : meubles éclatés et murs, plancher et plafond éclaboussés de sang. Elle ne sait rien. Elle n'était pas là et a d'autres choses à faire. Elle ressent toute offre d'argent supplémentaire comme une insulte et appelle deux immenses videurs coréens qui menacent de châtrer les importuns ou de les priver de descendance par un autre moyen.

(2) Sur une réussite d'Idée, un des PJ se confond en excuses et demande à rencontrer les employées. L'une d'elles, Jade Tremblant, leur apprend que la fille qui occupait cette pièce a été vendue à une autre maison (140 Lantern Street) la veille du meurtre. Elle insistait pour garder un Américain ("John") dans sa chambre, un homme que Madame Gee n'aimait pas. Jade reconnaît "John" dans la photographie de Jack Brady. Son amie s'appelle Choi Meiling. Allégresse Magenta, la fille qui affirme avoir vu une chauve-souris géante, est à l'hôpital en état de choc.

(3) Le tenancier du 140 Lantern Street joue les "docteurs" taoïstes et sa robe est brodée de symboles dénués de sens. Il se montre très intéressé quand les investigateurs demandent Choi Mei-ling. "Cette pute s'est enfuie", hurle-t-il. "Je l'avais payée cher. Je la traitais bien." Ils n'obtiendront rien d'autre de cette fripouille.

(4) Allégresse Magenta se trouve dans un hôpital chinois voisin. Elle est complètement dérangée et risque de le rester des mois encore. Les investigateurs n'en obtiennent que des balbutiements, à moins qu'ils ne lui montrent l'image d'une Horreur Chasseresse ; la pauvre fille se met alors à hurler et continue bien après leur départ.

(5) Sur une réussite d'Idée, un investigateur jette un coup d'œil aux rubriques nécrologiques des jours précédents. Il retrouve l'annonce des funérailles de Mr. Chin Hsi-chou et son adresse, un petit appartement aux limites de la Vieille Ville. S'ils interrogent ses voisins, les PJ apprennent que tous l'aimaient et le respectaient, même si son faible pour les Filles Fleurs était connu de tous. Tous supposent qu'il a dû se trouver au mauvais endroit au mauvais moment ; ils ont raison.

Aide de Jeu n° 41. L'étrange encart publicitaire d'un astrologue publié, en anglais et en chinois, par le *Courrier de Shanghai* le jour de l'arrivée des investigateurs.

Utilité de ce document : Cette publicité n'est en aucune façon liée aux projets de Nyarlathotep ou à Jack Brady, mais ses hameçons pourraient bien ferrer les investigateurs. Ceux-ci devraient aussi noter l'adresse, la même rue que l'entrepôt de Ho Fong. Si les joueurs décident qu'elle mérite une petite enquête, ils vont avoir affaire à "l'Armoire aux Démons de Mister Lung" (voir ci-dessous).

Autres renseignements glanés au Courrier

Les investigateurs remarquent aussi une série de meurtres : les victimes sont toutes tuées de la même manière et retrouvées les bras sectionnés du corps. Aucun instrument tranchant n'est jamais découvert sur les lieux des crimes. Le protocole des meurtres est le seul point commun entre les victimes, si l'on excepte leur pauvreté et absence de relations. On parle d'un fou ou d'un culte secret. Depuis un certain temps, on retrouve jusqu'à deux cadavres par mois.

Six mois avant l'arrivée des investigateurs, un court article signale qu'une immense vague a submergé un chalutier à proximité de l'Île du Dragon Gris. L'unique survivant jure que la vague a frappé sans prévenir, alors que la mer était calme.



L'Armoire à Démons de Mister Lung

Où les investigateurs croisent le chemin du châtiment céleste et apprennent que les simples humains ne peuvent flouer le plus rusé des chats.



Lung Yen

Cette courte aventure n'est qu'une fausse piste, un contrepoint au combat déterminé des investigateurs contre le Dieu Sombre, bien qu'ils puissent en profiter pour se faire tuer dans des circonstances insolites. Erreurs sur la personne, réactions bouffonnes et chats de comédie y côtoient des éléments plus traditionnels : mysticisme chinois, meurtres et traîtrises. Considérez cet intermède comme une farce noire.

Mr. Lung est un astrologue professionnel et un pratiquant des arts magiques chinois. Ses mauvaises manières et sa curiosité inconsidérée ont irrité les Puissances Célestes. Un démon a donc été chargé de traduire Lung devant leur justice. Mais l'astrologie chinoise vise justement à prévoir ces moments de la vie où les forces surnaturelles vous sont hostiles. M. Lung sait qu'un ou plusieurs démons doivent venir aujourd'hui et il est prêt à les accueillir. Il s'attend à voir ses visiteurs adopter une forme incongrue, des étrangers particulièrement bizarres, certainement. Malheureusement pour les investigateurs, c'est en ce jour fatidique qu'ils rendent visite à Mr. Lung.

Introduction des investigateurs

Les investigateurs ne peuvent être attirés dans cette aventure que par la publicité que Mr. Lung a fait insérer dans le *Courrier* (Aide de Jeu n° 41). S'ils ne s'intéressent pas aux journaux ou négligent d'enquêter sur cette publicité, le destin de Mr. Lung dépend uniquement des étoiles.

La maison de Mr. Lung

Mr. Lung vit sur la rive nord du Whangpoo, à deux pâtés de maisons (à l'est) de l'entrepôt de Ho Fong. Son petit appartement occupe tout le rez-de-chaussée d'un bâtiment à deux étages. Les cinq pièces comprennent un séjour en façade, un petit bureau pour les lectures astrologiques, une chambre, une salle de bains et un débarras surélevé à l'arrière. C'est dans ce dernier qu'est conservé le piège à démons ainsi que tout un bric-à-brac. Ce capharnaüm sent l'encens et le chausson brûlé.

Le chat sur le seuil

Sur la marche extérieure, un chat siamois miaule pour entrer. Il ne cesse d'apparaître aux diverses fenêtres de la maison, se répandant en miaulements éperdus jusqu'à ce qu'on le laisse entrer. Cela pourrait alerter les investigateurs sur sa nature démoniaque mais il s'agit d'un comportement très normal pour un siamois. Lung ne l'a jamais vu et suppose que c'est un chat du voisinage ; les animaux de compagnie ne sont pourtant pas encore à la mode.

Mr. Lung

Il est petit, mince, et généralement affable. Aujourd'hui, cependant, il a du mal à conserver son calme et sa raison devant l'imminence du destin. Quand les investigateurs se présentent, il est convaincu qu'ils sont les démons attendus, qu'ils viennent pour le détruire et escorter son âme dans l'autre monde. Il ne voit dans leur comédie d'amateurs en chinoiseries que l'habituelle cruauté des démons.

Les visiteurs jouent avec lui, espérant trouver le défaut de sa garde et prolonger à plaisir son agonie. En retour, il affiche une politesse désespérée alors même qu'il projette leur destruction. Il discute éventuellement astrologie avec eux et se prétend disposé à établir leurs horoscopes. Il est prêt à n'importe quelle comédie pour retarder leur attaque finale et gagner le temps qui lui permettra de les annihiler. S'il est acculé ou contraint de se confesser, Mr. Lung reproche à ses démons leur cruauté insigne. Il laisse échapper toute l'histoire sans jamais douter que les investigateurs sont bien ses tortionnaires. Ce n'est que ligoté, ou confronté au véritable démon, qu'il renonce à ses projets meurtriers.

L'art de Mr. Lung

La notion d'une destinée inscrite dans les cieux dès la naissance s'accorde bien avec le fatalisme traditionnel chinois. Le cycle animalier de douze ans est la facette la plus connue de l'astrologie chinoise. Il est généralement associé à des interprétations du même niveau que les pages astrologiques des journaux, des oracles qui ne reflètent guère les travaux des vrais astrologues. La branche étudiée par Lung, le Tzu Wei, l'astrologie de l'Étoile Pourpre, est terriblement complexe et ardue. Elle prend en compte la constellation animale de l'heure, du jour, du mois et de l'année de naissance et les divers châteaux ou palais où peuvent apparaître les étoiles propices ou funestes. Les praticiens compétents sont très recherchés.

Les défenses de Mr. Lung

L'astrologue fourvoyé emploie successivement divers moyens de défense contre ses adversaires démoniaques. Chaque nouvel échec de ces protections surnaturelles vient augmenter son désespoir. Quelle puissance peuvent avoir ces démons ? Les défenses sont décrites ci-dessous dans l'ordre de préférence de Lung. Il y fait appel l'une après l'autre et l'indifférence des investigateurs ne fait que redoubler son trouble et son angoisse.

Présentez clairement chaque défense sans toutefois trop insister, afin que le sens caché des actions de Mr. Lung ne soit pas immédiatement apparent aux joueurs.

Si le vrai démon, Wu le Chat-Démon, affronte ces protections, il doit vaincre le pouvoir de chacune d'elles sur la Table de Résistance ou s'enfuir en piaillant de la maison. Tant qu'il l'emporte, elles n'ont aucun effet sur lui. Une fois chassé, il continue d'apparaître aux portes et fenêtres, alternant miaous bruyants et feulements sinistres. Il n'est pas pressé d'annoncer son échec à la Cour Céleste et c'est un démon très tenace.

TIGRES DE PAPIER : Les tigres offrent une bonne protection contre les démons que les esprits de la maison ne peuvent repousser. Les démons qui réussissent à entrer nécessitent sans doute une bonne dose de tigres. Ceux-ci décorent l'entrée, dessinés sur des bandes qui font penser à du papier tue-mouches. Opposer le POU de Wu le Chat-Démon à 14 sur la Table de Résistance.

FENG SHUI : La répartition des objets dans une pièce est cruciale. Bonne disposition et bonne fortune vont de pair et, surtout, nombre de démons ne peuvent se déplacer qu'en ligne droite. Des obstacles judicieusement placés peuvent les bloquer et les obliger à partir. Divers cloisonnages et paravents occupent donc des emplacements stratégiques dans l'appartement et les chaises sont étrangement réparties. Mr. Lung est particulièrement consterné si ceux qu'il prend pour des démons déplacent tranquillement le mobilier gênant, affichant ainsi un mépris total pour les pouvoirs du feng shui. Cette protection oppose un POU de 12 à Wu le Chat-Démon.

AMULETTES : Des charmes et des amulettes, pour la plupart en bronze, sont suspendus en divers emplacements. Mr. Lung fait son possible pour que les investigateurs en approchent ou les touchent. POU de 11 contre Wu le Chat-Démon.

ÉPÉE DE PIÈCES : Une épée dont la lame et la garde sont cousues de pièces chinoises est suspendue au-dessus de la chaise où les clients de Mr. Lung écoutent ses lectures astrologiques. Il y attire les investigateurs, certain que l'épée mettra ces démons arrogants en fuite. Pendant l'entretien, il lui est difficile de se concentrer sur autre chose que l'épée, tant il est impatient de voir son pouvoir agir. POU de 15 contre Wu le Chat-Démon.

CHAUSSONS ENFLAMMÉS DANS UN BRASERO : Cette protection est surtout conseillée pour les enfants, mais Lung utilise tous les moyens disponibles. Les chaussons de soie ont beaucoup servi et la puanteur qu'ils dégagent en brûlant est insupportable. Mr. Lung ne les pose sur les braises qu'une fois constaté l'échec des protections précédentes. POU de 16 contre Wu le Chat-Démon.

CORRUPTION DE L'ENFER : Les billets de banque de l'enfer ne coûtent que quelques cents la liasse dans le monde ordinaire, mais tout le monde connaît la valeur inestimable que leur prêtent les démons et esprits. Mr. Lung en laisse tomber des poignées devant les investigateurs qui risquent de les prendre pour argent comptant,

sauf réussite de Trouver Objet Caché ou d'Idée. Imaginez leur surprise quand l'astrologue, encouragé par cet intérêt, brûle les billets pour consacrer l'offrande. POU 17 contre Wu le Chat-Démon.

Cette tradition des billets est toujours respectée. On trouve encore dans les magasins fréquentés par une clientèle chinoise des billets prétendument émis par la Banque de l'Enfer.

L'ARMOIRE : Cette armoire est un piège à démons, le chef-d'œuvre de Mr. Lung. Elle représente de longues heures de travail et un investissement inlassable de centaines de Points de Magie. Il est impossible de la reproduire à moins d'être un spécialiste de l'occultisme oriental et nous ne décrirons donc pas sa création. Le démon doit y être installé par des moyens ordinaires, ce qui constitue un point faible. Mr. Lung n'hésite pas à utiliser la supercherie, les drogues (TOX 15 pour endormir les investigateurs, versée dans le thé) ou la force.

L'armoire est conçue pour piéger le démon et absorber son POU. Elle oppose son POU (17) aux Points de Magie du démon toutes les minutes, et absorbe 1D3 Points de Magie à chaque réussite. L'intérieur de l'armoire est doublé de miroirs. Les démons chinois les craignent et ne les brisent jamais. Une fois ses Points de Magie épuisés, le démon doit regagner l'autre monde et ne jamais revenir.

Contrairement aux autres, ce piège anti-démons représente un danger pour les investigateurs. Les humains subissent en effet les mêmes pertes, mais directement au niveau de leur POU, ce qui les rend permanentes. Quand le POU d'un investigateur atteint 0, ce dernier meurt, ne laissant qu'une enveloppe flétrie et une odeur de moisissure.

L'armoire, tout en bois laqué et en jade, est très solide. La serrure extérieure se verrouille automatiquement quand on referme le meuble. Lung garde l'unique clé dans son bureau d'astrologue. L'armoire et la serrure ont une FOR de 25. (Les humains n'ont pas la même attitude que les démons vis-à-vis des miroirs.)

Si les investigateurs brisent l'armoire, Lung, complètement terrorisé, pourrait les attaquer avec un couteau de boucher.

Mr. LUNG YUN, 44 ans, astrologue hanté par les démons

FOR 9	CON 14	TAI 8	INT 16	POU 19
DEX 13	APP 13	ÉDU 15	SAN 39	PV 11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Coup de Poing 52 %, 1D3 ; Couteau de Boucher 40 %, 1D6.

Sortilèges : Chasser les Démons Domestiques (voir plus haut), Créer une Armoire à Démon.

Compétences : Anglais 44 %, Art (de l'Horoscope) 90 %, Astronomie 40 %, Astrologie 92 %, Chinois 90 %, Discrétion 86 %, Esquiver 35 %, Occultisme (Chinois) 70 %, Trouver Objet Caché 75 %.

Le Chat-Démon

Le chat-démon apprécie grandement le spectacle offert par Lung et les investigateurs. Il se lasse de cette distraction dès que quelqu'un meurt et passe alors à l'action. En cas de besoin, le démon doit être utilisé comme un *deus ex machina* qui sauve le groupe de la catastrophe. Si le chat-démon s'enfuit par trois fois devant le POU des objets défensifs de Lung, il est définitivement banni de la maison et Lung n'a plus rien à craindre.

Le démon a besoin d'un des PJ, ou de Lung, pour entrer dans la maison. Il ne fera pas de mal aux investigateurs, mais il regardera avec plaisir Lung leur en faire.

WU LE CHAT-DÉMON, 4 ans, sous sa forme de chat siamois

FOR 2	CON 8	TAI 1	INT 12	POU 19
DEX 33	Déplacement 10			PV 5

Bonus aux dommages : -1D6.

Armes : Griffes (x 2) 60 %, 1D3 + bd ; Morsure 50 %, 1D2-1 + bd.

Armure : Dès qu'il subit des dommages, il se transforme en chat-démon et ce, même si la blessure était fatale à un chat ordinaire.

Sortilèges : Aucun sous cette forme.

Compétences : Cajoler 72 %, Grimper 90 %, Miauler 99 %, Sauter 90 %.

Perte de SAN : Aucune.



Wu Le Chat-Démon

WU LE CHAT-DÉMON, serviteur cruel et sans âge des Puissances Célestes

Sous sa forme démoniaque, Wu est un matou de 110 kg agressivement pansu ; ses griffes noueuses sont phosphorescentes et ses yeux traversés d'éclairs stroboscopiques exhalent une épaisse fumée.

FOR 40	CON 20	TAI 18	INT 12	POU 19
DEX 11	Déplacement 6			PV 19

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Griffes 55 %, 1D8 + bd.

Armure : Immunisé contre les armes physiques et autres dommages naturels.

Compétences : Aplomb 90 %, Art (Railler une Victime) 88 %, Esquiver 99 %, Retomber sur ses Pattes 100 %, Sauter 99 %.

Sortilèges : Inutilisables ici.

Perte de SAN : 1D3/1D10 points.

Récompenses, célestes et autres

Voir Lung recevoir son châtiment des mains d'un serviteur de la Cour Céleste n'est pas vraiment réconfortant et n'apporte rien de bon à la santé mentale. Si les investigateurs collaborent efficacement avec Lung pour chasser Wu, ils gagnent 1D3 points de SAN. Aider le démon, volontairement ou pas, à éliminer Lung coûte 1/1D6 points de SAN.



Les Alliés

Où les recherches systématiques des investigateurs sont couronnées de succès et les conduisent à Mu Hsien puis à Jack Brady, à Chu Min et aux Sept Livres Cryptiques de Hsan.

Le musée de Shanghai

Le musée possède une superbe collection de poteries, paravents, statues et parchemins. C'est un arrêt obligatoire pour qui s'intéresse à la Chine pré-mandchoue. Mr. Mao, un des assistants du conservateur, peut dresser la liste des érudits de Shanghai capables d'aider les investigateurs comme traducteurs, experts ou historiens. Tous comptent être payés pour leur peine ; ils sont parfois très pauvres.

La liste comprend 34 noms. Il faut 1D6+2 jours pour les trouver tous et les interroger, plus encore si les PJ doivent recourir à un interprète.

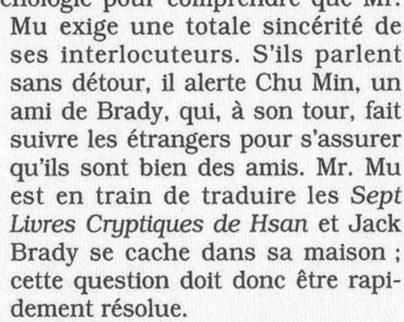
Six de ces hommes font autorité en matière d'occultisme chinois et cinq peuvent être facilement contactés. Si les investigateurs s'intéressent à l'Ordre de la Femme Boursouflée, ils obtiennent ainsi quelques informations intéressantes.

L'antique Ordre de la Femme Boursouflée était l'une des sociétés secrètes chinoises les plus redoutées. L'Ordre vénérait un dieu noir et faisait, à une époque, régner la terreur sur toutes les côtes de la Chine. On disait même que les abominables pirates fu-kiens se pliaient aux instructions de l'Ordre. On lui prêtait de vastes pouvoirs magiques, utilisés sans pitié contre ses ennemis. À notre époque, les autorités doutent qu'il existe encore.

La sixième et dernière sommité de l'occultisme, Mu Hsien, est un homme très occupé. Il ne reçoit les investigateurs que s'ils mentionnent l'Ordre de la Femme Boursouflée ou citent le nom de Jack Brady. Vous pouvez leur accorder un jet de Psychologie pour comprendre que Mr. Mu exige une totale sincérité de ses interlocuteurs. S'ils parlent sans détour, il alerte Chu Min, un ami de Brady, qui, à son tour, fait suivre les étrangers pour s'assurer qu'ils sont bien des amis. Mr. Mu est en train de traduire les *Sept Livres Cryptiques de Hsan* et Jack Brady se cache dans sa maison ; cette question doit donc être rapidement résolue.



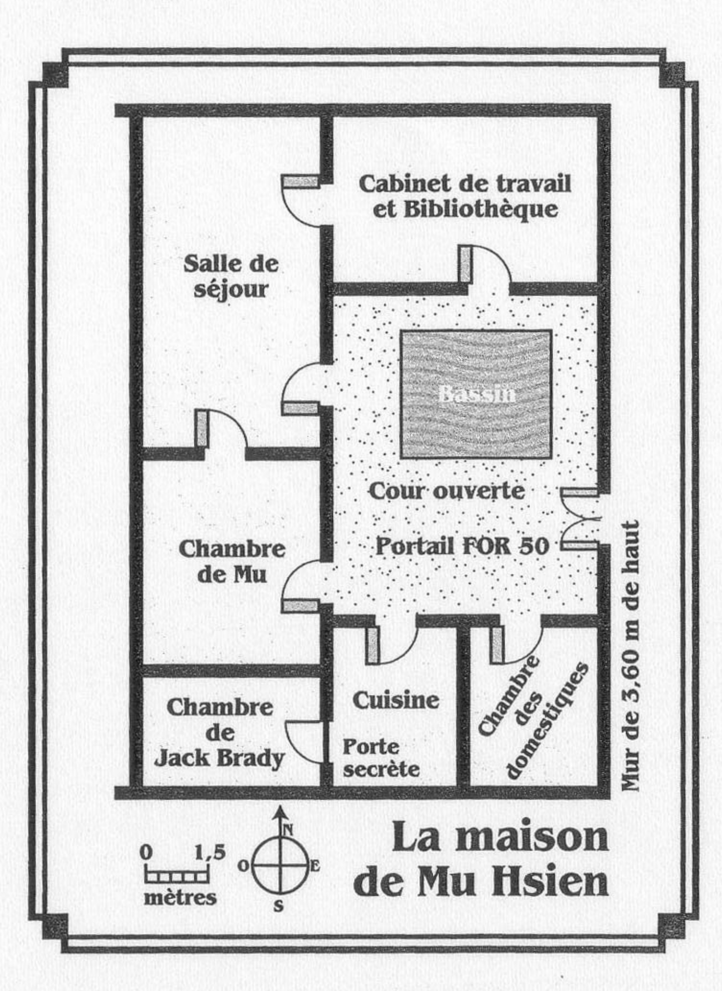
Mu Hsien



Mu Hsien est un érudit, un spécialiste de l'histoire et des traditions de la Chine. Les sectateurs fous et les monstres ne sont plus de son âge, mais ce que lui a raconté Jack Brady est trop troublant pour qu'il reste les bras croisés.

S'il se confie aux investigateurs, ils apprennent plusieurs éléments importants.

- L'Ordre de la Femme Boursouflée existe toujours ; il a même retrouvé une bonne part de sa puissance ces dernières années.
- Seules quelques-unes de ses victimes ont été découvertes ; le massacre des innocents est devenu chose courante en Chine.
- Les bras coupés constituent la signature rituelle du culte ; les victimes meurent saignées à blanc.
- L'Ordre vénère une sombre déesse, la Femme Boursouflée. Les prêtres croient qu'elle est l'avatar d'une divinité primaire adorée secrètement dans le monde entier sous de multiples formes.
- Mr. Mu pense que l'Ordre veut invoquer sa déesse sur Terre. La première étape de ce projet doit bientôt empoisonner le ciel ou le fracturer.
- Une fois les cieux ainsi altérés, il faudra encore une année pour que le monde soit corrompu par les entités maléfiques, que les étoiles elles-mêmes changent de position et que les hommes vénèrent les horreurs du panthéon de la déesse noire — Cthulhu, Nyogtha, Yog-Sothoth et Azathoth.
- Mr. Mu laisse entendre qu'un antique savoir pourrait prévenir ces horribles événements, mais il refuse de s'expliquer tant que les investigateurs n'ont pas rencontré Jack Brady.



Quand Mu Hsien comprend que ses interlocuteurs travaillent contre l'Ordre, il leur interdit de revenir chez lui ; le danger est bien trop grand. Ils peuvent lui laisser des messages poste restante à Shanghai au nom de Feng Wu-pei ; il répondra dès que possible.

Si l'Ordre réussit à pister les investigateurs jusqu'à Mu Hsien, il tente de récupérer les *Sept Livres Cryptiques de Hsan*. Carl Stanford dirige les opérations. A vous de décider du moment de cette attaque et de son résultat. Si Stanford récupère le rouleau de parchemin, il le remet à Ho Fong (qui le range dans sa chapelle de la Femme Boursouflée). Stanford quitte alors Shanghai ; d'autres missions divines l'attendent.

Si le parchemin est volé, Brady réapparaît aussitôt pour le récupérer. Les hommes de Lin Tang-yu peuvent aussi avoir suivi les investigateurs ; le mandarin envoie alors ses singes et quelques sbires reprendre ses *Livres*. Si les PJ apprennent où se trouve le rouleau et veulent se l'approprier, ce sont eux qui vont forcer la porte de Mu Hsien et chercher l'ouvrage.

Quoi qu'il arrive, la maison est solidement bâtie et verrouillée. Si vous le désirez, quelques petites surprises mortelles préparées par Jack Brady attendent les intrus maladroits. Il pourrait aussi y avoir des gardes : quelques militants d'Action Sincère armés de pistolets à silencieux devraient faire l'affaire.

MU HSIEN, 63 ans,
érudit avisé de la Chine Traditionnelle

FOR 5	CON 6	TAI 10	INT 18	POU 15
DEX 9	APP 10	ÉDU 18	SAN 60	PV 8

Bonus aux dommages : -1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Astronomie 25 %, Bibliothèque 75 %, Botanique 30 %, Histoire et Savoir Chinois 90 %, Histoire Naturelle 35 %, Magie et Tradition Taoïstes 80 %, Mandarin 95 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Occultisme 10 %, Persuasion 65 %, Psychologie 60 %, Savourer les Classiques 85 %, Tibétain 50 %, Tradition Confucianiste 75 %, Travail au Pinceau 87 %.

Chine Nouvelle

Chu Min est le chef de la milice secrète de Chine Nouvelle, une organisation qui regroupe quelques 200 jeunes Chinois des deux sexes : étudiants, vendeurs, caissiers, ouvriers, journalistes, policiers, bureaucrates, enseignants, etc. Tous s'entraînent en vue d'une offensive contre les grandes figures de la corruption à Shanghai. Les méthodes envisagées sont brutales : le pistolet et la bombe.

Les mouvements politiques ne se risquent généralement pas à employer la terreur pour atteindre leurs buts et construire leur programme. Leurs factions internes commettent parfois des actes terroristes, mais des activités aussi hasardeuses menacent le principe même d'organisation. Le groupe auquel appartient Chu Min fait exception : il est financé par un riche radical, Sung Lee, et n'a donc pas besoin de programme, de plans ou de compromis. Le slogan des "quatre affirmations" — Étude Sincère, Conviction Sincère, Pratique Sincère, Action Sincère — représente bien le sens de la nuance de ce mouvement. Les réunions de Chine Nouvelle dénoncent tout ce qui existe et les sujets d'irritation, personnes ou sociétés, sont ajoutés à la liste toujours plus longue des ennemis promis au châtiment final.

La plupart des adhérents ne songent qu'à ventiler leur colère mais le groupe Action Sincère (dirigé par Chu Min) réunit les partisans de la violence effective. Ses membres s'entraînent inlassablement aux arts martiaux, aux armes à feu et aux tactiques de combat des petites unités. C'est ce groupe qui occupe l'entrepôt de Chungshan Road, surveillé par les agents du Capitaine Isoge et bien d'autres.


Chu Min

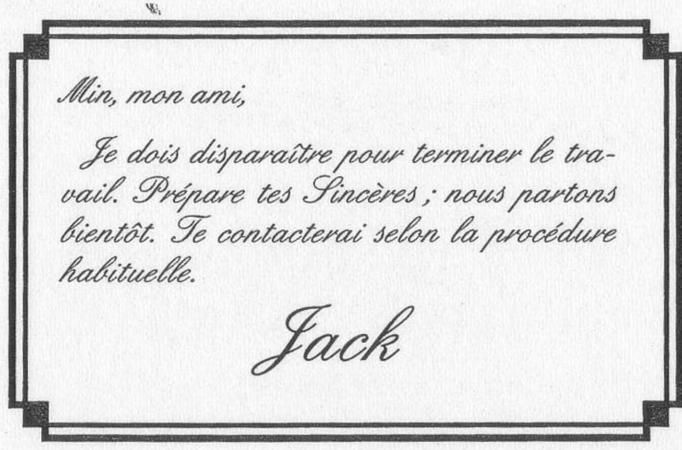
Chaque jour, quelques 1D20+5 hommes et femmes d'Action Sincère sont présents dans l'entrepôt. Pour acquérir de la pratique, certains ont travaillé plusieurs mois, voire un an pour des gangs locaux ou des seigneurs de la guerre. Leur solide expérience de la brutalité est efficacement complétée par l'entraînement dispensé par Jack Brady et un diplômé du Whampoa. Action Sincère est bien plus redoutable que sa taille ne le laisse supposer. Ce n'est pas un simple ramassis d'anarchistes rêveurs mais plutôt une unité commando disciplinée. L'arsenal comprend quantité de fusils, pistolets et mitraillettes et surtout deux mitrailleuses de .30, des caisses de grenades, un mortier de 60 mm et tous les obus nécessaires. La dynamite et le matériel de démolition ne manquent pas non plus. Tout ce matériel a été acheté aux sources américaines du marché noir des Philippines. Les militants d'Action Sincère et leur armement sont décrits page 204, mais les caractéristiques des trois gardes de l'entrepôt sont données page suivante.

Situé près d'une fonderie commodément bruyante, l'entrepôt est abandonné comme le démontrent ostensiblement ses fenêtres et portails encloués de planches. Normalement, les militants d'Action Sincère entrent, seuls ou en couple, par une porte de derrière solidement verrouillée (FOR 40). Cette entrée et l'armurerie intérieure sont surveillées par 1D3 gardes. Sur un bureau, des documents détaillent certaines expéditions d'armes. Une course vers l'Île du Dragon Gris est inscrite sur une carte marine des environs de Shanghai. Un tableau indique les niveaux probables de la marée en différents points d'accostage. Un dossier regroupe les comptes-rendus des éclaireurs envoyés sur l'île. L'ensemble est rédigé dans un jargon militaire mandarin. Les seuls mots anglais sont inscrits sur une feuille de papier froissée.

Aide de Jeu n° 42. Quelques mots griffonnés au crayon sur une feuille de papier froissée.

Utilité de ce document : Suggère que l'assaut sur l'île devrait intervenir bientôt. Jack Brady y participera certainement.

La "procédure habituelle" auquel Jack Brady fait référence concerne les visites de Chu à une maison de thé. Chaque matin, il y commande du thé et des biscuits. S'il y a un message, il est inscrit sur le papier de riz disposé sous


Min, mon ami,

Je dois disparaître pour terminer le travail. Prépare tes Sincères ; nous partons bientôt. Te contacterai selon la procédure habituelle.

Jack

Aide de Jeu n° 42

les biscuits. Chu est alors censé manger le message avec le reste de son petit déjeuner et retourner à ses occupations. Isoge sait que cette maison de thé est inscrite à l'emploi du temps de Chu, mais ne connaît pas son importance. Si Chu contact les investigateurs, il leur donne rendez-vous à la maison de thé, le Matin d'Automne.

Chu prétend être gardien d'entrepôt, mais c'est Action Sincère qui règle son salaire. Ancien policier, il a connu Jack Brady quand celui-ci jouait les agitateurs dans une campagne anti-corruption. Engagé par Sung Lee après son départ de la police, il a recruté à son tour Jack Brady qui vivait déjà dans la clandestinité. Il connaissait son expérience, sa compétence et sa largeur d'esprit en matière d'éthique. Quand Brady lui a fourni les preuves des horribles activités de l'Ordre, il lui a garanti l'aide d'Action Sincère pour une attaque contre le quartier général du culte. Brady et ses amis militants ne savent pas vraiment ce qui se trame sur l'Île du Dragon Gris, ni quelles forces terribles défendent la place.

TROIS VIOLENTS DE GARDE À L'ENTREPÔT

	1	*2*	*3**
FOR	14	15	15
CON	13	11	14
TAI	12	11	13
DEX	13	13	13
APP	9	10	11
SAN	65	50	45
INT	14	16	13
POU	14	13	16
PV	13	11	14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 70 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 60 %, 1D4 ; Couteau de Combat 55 %, 1D4+2 + bd ; Mitraillette 50 %, 1D10+2.

Compétences : Arts Martiaux 80 %, Discrétion 65 %, Écouter 70 %, Endoctrinement d'Action Sincère 75 %, Esquiver 85 %, Gloires Passées et Futures des Han 70 %, Grimper 55 %, Lancer 60 %, Mandarin 40 %, Sauter 50 %, Se Cacher 65 %, Trouver Objet Caché 55 %.

** Le garde n° 3 est une paysanne dont le mari a été dépecé par l'Ordre. Elle est particulièrement vindicative ; une simple reddition ne suffit pas à la satisfaire.*

Jack Brady

Il vit dans une pièce secrète de la maison de Mu Hsien et quitte rarement sa cachette. Seul le vieil érudit et son cuisinier savent qu'il attend là le moment d'agir. Brady n'entre en scène que lorsqu'il est sûr que les investigateurs sont de son côté. Il les retrouve en plein jour à leur hôtel ou au restaurant. Il a compris quel danger représentent les équipées nocturnes.


Jack Brady

Brady a toute sa raison mais ses manières sont, à juste titre, quelque peu paranoïaques. Il ne reste avec les investigateurs que le temps de raconter son histoire et de prendre des mesures en vue d'une nouvelle rencontre. Il essaye ensuite de se fondre dans la foule (ce qui n'est pas chose facile à Shanghai pour un ancien Marine). Brady s'est grimé convenablement, mais si les investigateurs sont surveillés, faites un jet de Se Cacher pour lui. En cas d'échec, les observateurs susceptibles de s'intéresser à lui le repèrent.

Aide de Jeu n° 43. La déclaration de Jack Brady. Voir page suivante.

Utilité du témoignage : Il devrait répondre à la plupart des questions que peuvent se poser les investigateurs et décider de leurs actions immédiates. Soyez prêt à préciser les détails qui intéresseront vos joueurs une fois qu'ils auront lu cet Aide de Jeu.

Une fois son histoire achevée, Brady ajoute que le culte de Nyarlathotep s'étend à toute la planète, à toutes les classes sociales et à toutes les races. Il connaît la Fraternité du Pharaon Noir, l'Ordre de la Femme Boursouflée, le Culte de la Chauve-Souris des Sables et, bien sûr, le Culte de la Langue Sanglante. Mais d'autres existent aussi en Inde, au Japon, en Amérique du Sud, en Polynésie et en Australie. Il peut aussi citer les noms de certains prêtres dirigeants : Omar Shakti, Edward Gavigan, Ho Fong, Tandoor Singh.

Brady avait espéré que Jackson Elias pourrait alerter le public sur ces cultes, une mission que son manque d'éducation ne lui permettait pas d'entreprendre. Si l'un des investigateurs est écrivain, il le presse de raconter toute l'histoire.

Brady s'est fixé un objectif précis : apprendre le secret de l'Œil de Lumière et de Ténèbres grâce aux *Sept Livres Cryptiques de Hsan* que Mu Hsien est en train de traduire. Il compte alors installer cette protection sur l'Île du Dragon Gris pour interdire la création du Portail et exterminer Sir Aubrey et ses répugnants sectateurs. Il prévoit ensuite de naviguer jusqu'au Kenya pour y détruire le Grand Temple de Nyarlathotep et y activer une autre protection. Après cela, il gagnera l'Australie où un troisième symbole protégera la Cité de la Grande Race des séides du Mythe. Il accepte volontiers l'aide des investigateurs, mais rien ne peut se faire tant que la traduction des *Sept Livres* n'est pas terminée. Le temps presse — le Portail s'ouvrira bientôt.

Les Sept Livres Cryptiques de Hsan

Les sept livres se suivent sur un unique rouleau. Cet exemplaire est beaucoup plus ancien et exact que les copies habituellement rencontrées : +11 % en Mythe de Cthulhu, multiplicateur de sort x 4. Il contient les sortilèges Contacter les Fungi de Yuggoth, Œil de Lumière et de Ténèbres, Signe des Anciens et Trouver le Portail. Ce gros rouleau est conservé dans un étui sur mesure, marqué du Signe des Anciens.

Le passage concernant l'Œil de Lumière et de Ténèbres se trouve dans le cinquième *Livre Cryptique* (voir l'Aide de Jeu n° 44). La méthode permettant de créer ce symbole de garde n'est décrite que dans cet exemplaire que Mu Hsien est en train de traduire. L'Ordre de la Femme Boursouflée tient donc désespérément à le récupérer. L'Ordre est mentionné plusieurs fois dans le texte et la Femme Boursouflée y est présentée comme un messager parmi d'autres.

Déchiffrer les idéogrammes très personnels de l'auteur et comprendre le sens qu'il y attache est une tâche longue et difficile, même pour un érudit des Classiques comme Mu Hsien. Les investigateurs qui veulent réaliser eux-mêmes cette traduction doivent avoir un minimum de 50 % en Mandarin et leurs chances de réussite, en l'absence de toute aide extérieure, atteignent à peine les 10 % par année d'étude de ce mystérieux document.

Le témoignage de Jack Brady

"Je m'appelle Jack Brady. Vous me cherchiez, je crois. Eh bien, j'ai un peu de temps et vous avez quelques questions à me poser. À ce que j'ai compris, vous n'avez jamais pu parler à Jackson Elias. Peu importe, je vais tout vous expliquer et vous pourrez me poser vos questions ensuite.

"Pour ce que j'en sais, on est tous dans une sale affaire. Plus j'en apprends, plus j'ai la trouille. Quand j'ai vendu la mèche à Jackson Elias, j'espérais que les gens liraient son livre et feraient quelque chose contre ce culte. Désolé que ça se soit mal terminé pour lui — c'était un ami à vous ? Enfin, je l'avais prévenu, et sans rien lui cacher. Je vous préviens donc aussi, les gars : le culte ne plaisante pas. Mais des durs comme vous le savent peut-être déjà." (Il rit.)

"Bon, dès le départ, j'avais senti que la négresse de Roger n'amenait rien de bon. C'était vraiment une garce et elle le menait par le bout du nez. Il devait bien se rendre compte aussi qu'elle ne lui valait rien car plus il la voyait et plus il faisait ces cauchemars de cinglé. Quand il a voulu partir en Égypte, j'ai cru que c'était une bonne chose : il ne la verrait plus et tout redeviendrait normal. C'était un ami et il m'avait sauvé la peau.

"Au début, j'ai cru que tout irait bien. À Londres, c'était très chouette. C'est au Caire que Roger a recommencé avec ces rêves où il rencontrait un dieu et d'autres foutaises. Mais il ne buvait plus, la fille n'était plus là et les gentlemen qu'avait emmenés Roger se montraient encore plus cinglés que lui. Là, je m'suis dit que le temps se gâtait vraiment.

"Roger passait tout son temps avec les vieilleries de Faraz Najir et il ne s'arrangeait pas. Il y avait un buste en pierre noire qu'il regardait comme un zombie pendant des heures. Il y avait aussi une carte qu'il étudiait encore et encore, à croire que c'était une jolie pépée. Il a commencé à me raconter qu'il pourrait rencontrer le dieu dès qu'il aurait brisé l'Œil et ouvert le chemin.

"Ce maudit Docteur Huston aurait dû essayer de le calmer mais, au contraire, il l'encourageait. Alors, au cours de notre première nuit à Dhashûr, Roger s'est faufilé hors du camp et il a escaladé la Pyramide Rouge. Vous n'avez jamais grimpé en haut d'une pyramide ? C'est sacrement raide et Roger filait sur ce tas de roc comme un vrai singe. Jamais un coup d'œil en arrière, jamais une hésitation, c'est là que j'ai compris que le pauvre bougre était complètement fou. Mais je l'ai suivi." (Il rit de nouveau.) "J'étais fou moi aussi.

"Sur les deux premiers tiers de la Pyramide Rouge, il faut escalader d'énormes blocs de pierre les uns après les autres. On dirait que des gamins se sont amusés à empiler à la va-vite des milliers de blocs géants. Les bâtisseurs des pyramides avaient lissé ce chaos d'une jolie couverture bien plane. Mais plus tard les gens ont volé les pierres de la couverture, toute la partie basse en tout cas ; les pierres du sommet étaient trop difficiles à atteindre et elles sont encore là. Mais Roger a aussi franchi ce dernier tiers comme l'éclair. Moi j'étais toujours derrière et j'avais les yeux qui me sortaient de la tête : les prises étaient vraiment rares et je n'avais pas du tout envie de dégringoler toute cette maudite pyramide.

"Il y a une petite plate-forme au sommet de la pyramide. Quand Roger a été dessus, il a enfilé une espèce de tunique et commencé à faire des bruits bizarres, de vrais piaillements de dingue. Puis il y a eu cette explosion, une belle, avec toutes sortes d'échos bizarres et hurlements, et un grand éclair rouge. J'ai arrêté de bouger pendant un moment pour être sûr que ce soit fini. Et Roger est venu me voir. Il m'a dit : 'L'Œil est parti, Jack. Maintenant, nous pouvons devenir des dieux'.

"Bon, ce que disait Roger, je m'en méfiais, vous comprenez, mais à côté de lui, un morceau de pierre avait été arraché et ça semblait tout frais. Lorsque j'y suis retourné le lendemain, le trou s'était rempli, à croire que la pyramide s'était réparée toute seule. Mais en bas de la pyramide, j'ai trouvé un morceau de rocher qui correspondait au trou et qui portait un signe." (Brady dessine sommairement un signe mystérieux ; c'est le symbole étrange dessiné en gris clair dans l'angle supérieur droit de ce document.) "Maintenant, je sais ce qui s'est passé : la magie du symbole nous protégeait des serviteurs du Mal et Roger l'a délibérément détruit.

"Deux jours plus tard, toute la bande — Penhew, Roger, Huston et Patty — m'a faussé compagnie. Ils ont disparu dans la Pyramide Penchée. Certains des boys sont allés les chercher et ils sont ressortis de la pyramide en hurlant qu'elle avait mangé nos éminents scientifiques. Horreur, malheur : tous les terrassiers ont commencé à décamper. Tout le site de fouille s'est retrouvé désert en moins de cinq minutes. Il ne restait plus que moi. Bien sûr, je suis entré dans la pyramide et, comme de juste, il n'y avait plus personne à l'intérieur. J'étais inquiet.

"Bien plus tard, tous les disparus sont pourtant ressortis de la pyramide. D'après Roger, ils étaient allés en Égypte, la vraie Égypte, celle des Pharaons. Et ce n'était pas la plus insensée de ses élucubrations. Penhew avait rajeuni de cinq ans au moins. Patty et Huston avaient eux aussi changés. Personne ne voulait rien m'expliquer et tout le monde se fichait qu'il soit devenu presque impossible d'engager des terrassiers.

"Après cela, lorsque je me réveillais la nuit, je les entendais parler dans un jargon à vous donner la chair de poule ; rien que j'ai jamais entendu. Puis, une nuit, Roger m'a dit qu'il allait me montrer quels pouvoirs ils avaient appris. Nous sommes partis dans le désert avec quelques Arabes. Tout le monde vociférait des mots et des chants étranges et Penhew battait le tambour acheté à Najir. Des créatures sont sorties du sol ; elles se sont mises à dévorer les Arabes et Roger et les autres ont éclaté de rire. Je n'ai pas demandé mon reste et j'ai filé en hurlant. Roger m'a retrouvé le lendemain et m'a prévenu qu'il fallait que je change d'attitude. Je savais ce que je devais au gamin, et je ne voulais pas le laisser tomber, mais après ça, j'ai commencé à me creuser sérieusement les méninges.

"Ensuite nous sommes partis pour le Kenya et Roger m'a mis au parfum pendant le voyage. On avait trouvé un vrai dieu, disait-il, un qui dirigerait la Terre, et nous avec lui puisque nous étions ses élus. Le dieu nous avait choisis pour ouvrir la voie de son retour. Ce qu'il racontait — et ce que j'avais vu — commençait à tenir debout et je l'ai écouté très attentivement. Penhew rajeunissait et se ragaillardissait de semaine en semaine. Patty était très malade. On allait quitter Nairobi pour un trou paumé dans la montagne où il n'y avait ni rivière ni chemin de fer ni télégraphe ni police ni personne qui puisse m'aider. J'ai compris que Jack Brady ne vivrait pas très longtemps là-bas et j'ai pris mes dispositions. Pendant notre dernière nuit à Nairobi, j'ai drogué Roger, piqué la caisse (tout le fric était à lui de toute façon), et je nous ai embarqués en douce sur le premier wagon de marchandises en partance pour Mombasa.

"J'ai appris plus tard que j'avais deviné juste. Les journaux ont dit que beaucoup de gens avaient été tués — mais Penhew, Huston et Patty n'étaient pas du nombre.

"Enfin, pour nous tout s'est passé sans anicroche — c'est généralement le cas quand on n'est pas difficile et qu'on a les poches pleines. À Mombasa, on a débarqué avant la digue et trouvé un pêcheur qui voulait bien nous emmener à Zanzibar pour quelques dollars. Ensuite on a voyagé sur un caboteur marchand jusqu'à Durban. Là, on a teint nos cheveux et trouvé des vêtements plus convenables avant d'embarquer pour Perth.

"Dans le train pour Mombasa, Roger avait réussi à dormir et, à son réveil, c'était un autre homme. Coupé de l'influence des autres, il redevenait lui-même, je crois. Je lui ai dit qu'on avait pas mal d'ennuis et qu'il fallait qu'on se cache. Je lui ai rappelé les Arabes tués en Égypte, les histoires de dieu et le reste. Il s'en souvenait tout à fait, mais on aurait dit qu'il n'arrivait pas à trouver cela important. Il comprenait quand même la situation, ceci dit. Mais au bout d'une semaine, ses cauchemars ont repris de plus belle et, là, il a touché le fond. Il commençait à comprendre certaines des choses qu'il avait faites.

"Quand j'étais dans les Marines, j'étais stationné à Shanghai et je m'étais fait pas mal d'amis là-bas. Mais quand nous avons débarqué à Hong Kong, j'ai compris que Roger n'irait pas plus loin. Il hurlait après les ombres et tout ce qui bougeait. Alors je l'ai installé sur place dans un asile — ce qui a coûté presque tout l'argent qui restait — puis je suis parti pour Shanghai. Roger mis à part, j'étais bien certain de ne jamais revoir aucun des membres de cette maudite expédition.

"Et j'ai continué de le croire jusqu'au jour où, en observant le port à la jumelle, j'ai vu Sir Aubrey Penhew qui se prélassait sur le pont de la *Dame Noire*."

Aide de Jeu n° 43

Brady explique peut-être comment il compte attaquer l'île. Cet assaut est décrit par la suite dans "Les commandos de Chine Nouvelle", page 204 ; on y trouvera aussi les caractéristiques de Jack Brady, de Chu Min et des autres militants de Chine Nouvelle.

Brady et Choi Mei-ling

Brady conseille aux investigateurs de se trouver un endroit sûr et d'attendre. Quelqu'un les contactera au moment voulu. S'ils lui apprennent que Choi Mei-ling a disparu, la colère le pousse à une décision immédiate : il va faire une descente chez Ho Fong pour essayer de la délivrer. Voilà qui risque de compromettre l'attaque sur l'Île du Dragon Gris. Un tel assaut improvisé lui vaudrait d'être pourchassé à la fois par la police et par l'Ordre de la Femme Boursouflée. Chu Min refuse tout net de soutenir une attaque prématurée chez Ho Fong et Brady demande aux PJ de l'aider. Si eux aussi refusent, il tente la chose tout seul et ne réapparaîtra jamais. Les investigateurs devront alors faire preuve de beaucoup de diplomatie pour qu'Action Sincère n'annule pas son attaque de l'île.

Quand les investigateurs rencontrent Brady, il faut encore 1D8+4 jours à Mu Hsien pour terminer sa traduction des *Sept Livres Cryptiques de Hsan*.

Et si la rencontre ne se fait pas ?

Si les investigateurs ne rencontrent pas Brady, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez décider que Hsien termine bien la traduction et laisser les investigateurs monter leur propre attaque sur l'île. L'Ordre de la Femme Boursouflée ou Lin Tang-yu pourrait aussi retrouver Mu Hsien et récupérer les *Livres* avant la traduction. Vous pouvez aussi choisir de ne mettre en scène aucun événement critique à Shanghai et laissez les investigateurs entreprendre d'autres actions contre le culte si leurs découvertes les y incitent. Enfin, vous pouvez arranger une rencontre entre Chu Min et les investigateurs après la mort de Brady, ce qui permet de jouer comme prévu l'attaque sur l'Île du Dragon Gris.

L'Œil de Lumière et de Ténèbres

Une fois en possession de la traduction des *Sept Livres Cryptiques de Hsan*, les investigateurs essaieront peut-être de protéger un des sommets (ou plusieurs) du triangle du Grand Portail. Les instructions concernées doivent être strictement respectées, aussi sanctionnez par l'échec le moindre écart.

Le "sang de l'ignorance" désigne ici le sang d'une personne qui ne sait rien du Mythe. Quelques dizaines de centimètres cubes suffisent à la totalité du rituel. Des investigateurs assez stupides pour massacrer une douzaine d'innocents (afin d'enchanter la protection conçue pour sauver ces mêmes innocents) ne méritent que d'être arrêtés et massacrés eux-mêmes.

La protection doit recevoir un sacrifice de 100 points de POU (pertes définitives). Ces points sont retirés aux personnes qui participent au rituel sans même qu'elles s'en rendent compte. Pour chaque heure d'incantations, l'Œil draine 1D4 points de POU à chaque participant jusqu'à l'absorption d'un total de 100 points exactement. Un personnage qui perd tous ses points de POU meurt et s'écroule. Si les 100 points ne sont pas obtenus entre le lever et le

Traduction des *Sept Livres Cryptiques de Hsan*

L'Œil ineffable doit être façonné dans une des substances dures qu'offre la nature.

L'incomparable lumière de l'Œil merveilleux transcende la souillure si toutes les présences mauvaises ont été détruites ou chassées.

Celui qui d'abord chantera doit être capable de créer le don du Signe des Anciens.

"De tous les signes qui gardent efficacement des infestations du Dieu Sombre, le plus puissant s'appelle l'Œil de Lumière et de Ténèbres. Gravé dans la substance d'un lieu élevé, près des places hantées par le Mal mais à moins de trente lis de celles-ci, ce signe repousse les forces malfaisantes tant qu'il existe. L'Œil doit être créé l'après-midi précédant un lever de pleine lune. Au lever de la lune, le sang de l'ignorance doit emplir la pupille de l'Œil et l'emplir encore à chaque battement de tambour jusqu'au coucher de la lune. Quand le premier sang est donné, chantez les mots 'sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma' et continuez jusqu'à ce que la lune se couche. Lorsque la lune se lève à nouveau, l'Œil s'ouvre pour garder et protéger. Rassemblez les amis du Bien pour cette œuvre de sagesse car un trop petit nombre ne peut qu'échouer."

L'Œil merveilleux ne doit pas s'éclairer là où rôdent les créatures ou entités maléfiques.

Un seul Œil incorruptible peut garder un lieu.

Le sang dans la pupille de l'Œil rédempteur doit être frais.

Tous ceux qui chantent doivent haïr le mal.

— Chou Teh

Les bords du rouleau sont annotés de petits commentaires à l'encre rouge signés par le moine Chou Teh.

Aide de Jeu n° 44

coucher de la lune, l'activation de la protection échoue. Tous les points de POU drainés sont perdus, et il faudra reprendre toute la procédure depuis le début (si une nouvelle tentative est toujours à l'ordre du jour). Les investigateurs n'ont pas à savoir ce qui se passe jusqu'au succès, ou l'échec, de l'enchantement. Ne les informez de leurs pertes en POU (des comptes séparés pour chaque personnage sont nécessaires) qu'après la fin du rituel.

Quand l'Œil est enfin activé, la pupille se met à luire puis le symbole disparaît dans le matériau sur lequel il a été gravé. Aucun agent physique, aucune magie ordinaire ne peut plus l'effacer. Ses créateurs sont les seuls à pouvoir détecter la faible aura qui émane de l'Œil quand ils en approchent.

L'Œil est un enchantement puissant. Il affaiblit les agents, les monstres et les serviteurs des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens. Dans la zone qu'il protège, tous perdent 1 Point de Magie par heure. S'ils restent sur place jusqu'à perdre tous leurs Points de Magie, ils se désintègrent. De plus, aucun sortilège de Contact, d'Appel ou d'Invocation ne peut fonctionner dans la zone protégée. Celle-ci s'étend sur seize kilomètres autour de l'Œil.

Nyarlathotep sait comment détruire ces symboles de garde une fois qu'ils sont localisés. Mais un sortilège spécial doit être conçu pour chaque Œil et c'est un travail qui peut prendre des années. Les cultes impliqués dans cette campagne ne connaissent, de toute façon, aucun procédé permettant de détecter ces protections. S'ils obtenaient les *Sept Livres Cryptiques de Hsan*, ils pourraient apprendre le sortilège Trouver un Portail qui permet de situer précisément un Œil par simple inspection visuelle. Dans l'état actuel des choses, les dieux sont forcés d'envoyer un agent sacrifiable dans la zone suspecte en espérant qu'il trouvera et anéantira la protection avant qu'elle ne le détruise. À Dhashûr, c'est Roger Carlyle qui a ainsi joué les démineurs.

Nul ne sait combien d'Yeux actifs existent encore sur terre, qui les a créés et où ils se trouvent.



L'Île du Dragon Gris

Cet atoll inquiétant, une forteresse du culte, joue un rôle primordial dans l'ouverture du Grand Portail. Les investigateurs pourront-ils contrecarrer Nyarlathotep sans succomber à la colère de ses séides ?

À bord de la *Dame Noire*

La *Dame Noire* apparaît en partie sur la photographie du mouillage de Shanghai que les investigateurs ont peut-être récupérée. Il y a 30 % de chances pour que le yacht soit à Shanghai quand ils arrivent. Cette probabilité augmente de 5 % à chaque journée qui passe. Sur une réussite d'Idée, ils le repèrent et le reconnaissent. Le bâtiment ne reste jamais plus de quelques heures à Shanghai — il arrive au crépuscule et repart vers minuit. Il jette l'ancre près des quais et des barques lui apportent le ravitaillement qu'il est venu chercher, ainsi que certains chargements spéciaux, comme les artefacts de l'entrepôt de Ho Fong.

On peut apprendre ce fait auprès de la capitainerie ou, moyennant pourboires, auprès des flâneurs des quais. Les registres de la capitainerie gardent aussi la trace des passages du *Vent d'Ivoire* (qu'ils ont peut-être visité à Londres) et ce cargo pourrait bien faire une apparition pendant leur séjour.

À la poste centrale de Shanghai, les employés du tri ou de la poste restante ne se souviennent pas de courrier adressé à la *Dame Noire*. Le facteur qui dessert l'entrepôt de Ho Fong se rappelle, par contre, avoir distribué quelques lettres destinées à "Alfred Penhurst, à bord de la Dame Noire" mais adressées "au bon soin de Ho Fong Imports".

Le bâtiment

La *Dame Noire* est un élégant navire à vapeur de 27 mètres, battant pavillon britannique. Ses finitions intérieures en acajou sombre et ébène, et son équipement supérieur, en font un véritable yacht de luxe. Sa ligne robuste et carrée, typique de l'architecture navale de la fin du XIXe siècle, devrait lui donner une vitesse de croisière de 8-12 nœuds. En fait, il a été secrètement rebâti et renforcé. En eaux calmes, sa nouvelle machinerie extraterrestre le propulse à près de 45 nœuds, ce qui le rend plus rapide que tous les navires de guerre croisant dans le Pacifique, sauf deux destroyers expérimentaux japonais.

Hormis le météorite, les éventuels artefacts du Mythe expédiés par Ho Fong et la soute à charbon étrangement vide (voir plus loin), le navire ne contient rien de suspect. La cabine du capitaine, Jules Savoyard, est sale, jonchée de bouteilles d'alcool et de littérature pornographique de bas étage. La suite du propriétaire, qu'occupe Sir Aubrey quand il est à bord, est propre et nette, mais verrouillée. La porte est peu épaisse (FOR 12) et peut être forcée ou crochetée. Les quartiers de l'équipage consistent en six étroites couchettes répugnantes, empilées dans le gaillard d'avant. On trouve aussi diverses réserves, une timonerie au centre du navire, un salon, une salle à manger, une cuisine, trois petites cabines d'invités et trois cabinets de toilette. Seule la suite déserte du propriétaire semble pouvoir accueillir des passagers clandestins en toute discrétion.

Si le yacht est suivi, Savoyard s'en aperçoit sur une réussite de Trouver Objet Caché. Il contacte alors Sir Aubrey dès que le navire s'approche de l'Île du Dragon Gris et le laisse décider des mesures à prendre.

L'équipage

Les six membres d'équipage de la *Dame Noire* sont d'abominables hybrides humains/Profonds (pour une description détaillée de ces êtres, lire la nouvelle de Lovecraft "Le cauchemar d'Innsmouth"). Les investigateurs qui ont déjà vu des Profonds les reconnaissent pour ce qu'ils sont. Jules Savoyard, un sectateur de l'Ordre, dirige le navire.

Tous portent un médaillon gravé des idéogrammes de l'Ordre. Les investigateurs remarquent l'objet sur une réussite de Trouver Objet Caché. Une réussite d'Idée permet de lire les caractères chinois ou de les mémoriser pour une traduction ultérieure.

Les traits dégénérés de Savoyard ont quelque chose de caoutchouteux. Son nez est à moitié rongé et ses yeux sillonnés de veinules jaunâtres. Des plaques de calvitie aberrantes percent au hasard son épaisse chevelure noire et graisseuse. Sur une réussite de Physique ou de Médecine, un investigateur diagnostique un empoisonnement au radium.

Les caractéristiques de Savoyard et de son équipage aux yeux globuleux sont données page 206.

Un foyer de mort

Savoyard a été irradié par un bloc pierreux caché dans le foyer de la salle des machines. Dissimulée pendant les visites des douanes par une couche de charbons incandescents, la pierre luit d'une inquiétante lueur verte. C'est un météorite. Sa chaleur extraterrestre pousse la pression de la chaudière à des niveaux inaccessibles par simple combustion de charbon. Voilà pourquoi toute la propulsion, et le bâtiment lui-même, ont dû être reconstruits. Le foyer et la chaudière sont isolés de la salle des machines par des panneaux de plomb ; peints en noir, ils peuvent passer pour des plaques de fer.

Un investigateur qui jette un coup d'œil dans le foyer remarque l'étrange lueur. Toute personne qui se tient à moins de 6 mètres de la porte ouverte du foyer est exposée aux dangereux rayonnements.

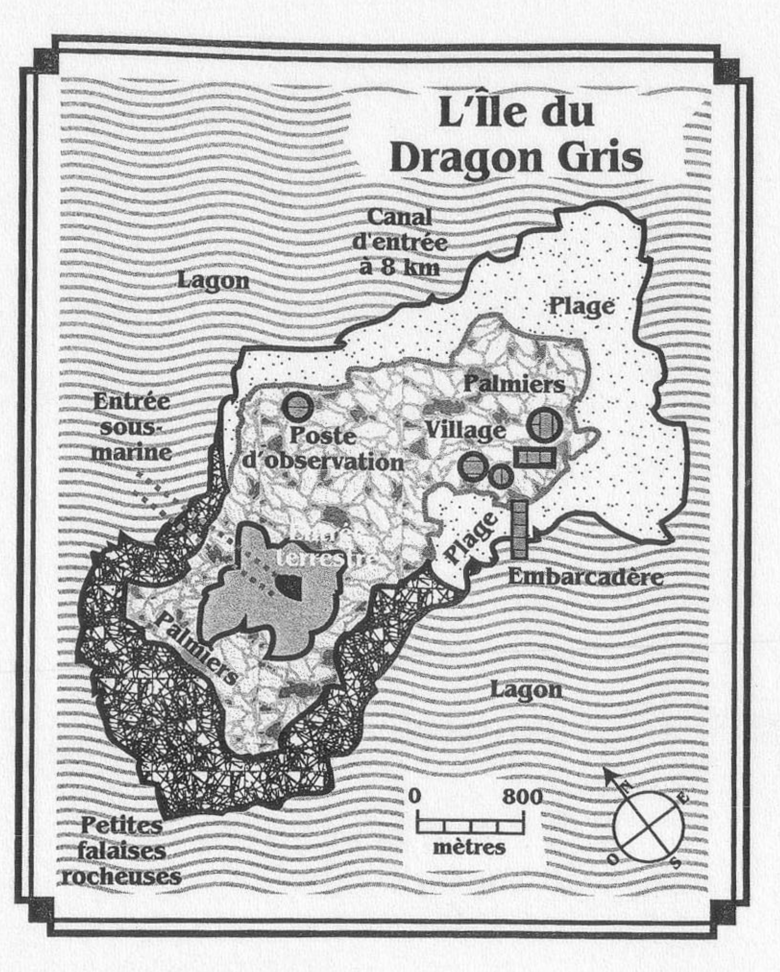
Les radiations du météorite ont une TOX de 15. Celui qui rate son jet de CON sur la Table de Résistance ressent les premiers effets au bout de cinq heures : faiblesse, maux de tête et nausées. Ses FOR et DEX sont diminuées de moitié ainsi que toutes ses compétences physiques, Sauter, Grimper, etc. Les effets durent une douzaine d'heures. Chaque nouvelle exposition au météorite se traduit par un autre jet de CON contre TOX, et chaque échec de la victime double la durée des symptômes. Une seconde irradiation l'affaiblit donc pendant vingt-quatre heures, une troisième pendant quarante-huit heures, etc.

Si vous estimez qu'un personnage est resté exposé trop longtemps aux rayonnements du météorite, l'empoisonnement devient permanent. La victime s'affaiblit jusqu'à perdre 1 Point de Vie par jour et finit par mourir. On ne connaît aucun traitement efficace, mais on peut prolonger la vie de la victime en l'hospitalisant ; des transfusions de sang quotidiennes suspendent le processus final.

Le danger est nul tant que la porte du foyer reste fermée.

À terre

L'Île du Dragon Gris se trouve à cinq cents kilomètres au sud-est de Shanghai. La plupart des cartes la présentent comme un simple récif, mais c'est en fait un volcan assoupi. Le cratère principal est éteint depuis très longtemps et l'érosion l'a transformé en un vaste atoll. Au milieu du lagon, une île s'est formée autour d'un cratère secondaire peu élevé, une île assez grande pour abriter un village. Seules les cartes navales britanniques et japonaises représentent correctement cet atoll. Ces mêmes cartes qualifient de "dangereuses" les eaux alentour. Aucun pays n'a jamais pris la peine de revendiquer cet îlot perdu.



Dans le lagon

La *Dame Noire* se range le long de l'embarcadère branlant situé près du village habité par une cinquantaine d'hybrides Profonds. Plusieurs d'entre eux surveillent constamment le chenal qui permet de traverser la barrière de récifs. Si un bateau inconnu se présente, Sir Aubrey l'apprend au bout de dix minutes — le temps qu'il faut à un Profond pour nager du poste d'observation camouflé jusqu'à la Caverne de la Femme Boursouflée, à l'intérieur du cratère. Comme indiqué sur la carte, cette caverne est aussi accessible par terre.

Cette île de sable et de scories est plantée de palmiers rabougris ; les crabes sont ses principaux habitants. Une douzaine de fumerolles en activité peuvent passer de loin pour des feux. Le volcan lui-même culmine à près de 150 mètres. Les abords du sommet sont abrupts mais il est possible de l'atteindre en une demi-heure. Vous pouvez demander des jets de Grimper dans la dernière partie de l'ascension. Là-haut, il n'y a rien d'autre à voir que le cratère : un bol passablement accidenté où d'inoffensives vapeurs jaillissent toutes les quelques heures.

LA COLONIE DE PROFONDS : Une petite colonie de Profonds est installée dans l'atoll, du côté de l'entrée sous-marine. Ils peuvent être appelés à la surface en 1D4+1 minutes par les chants des hybrides du poste d'observation. De nuit, il y a 20 % de chances pour qu'un Profond en maraude remarque l'arrivée d'un bateau indésirable.

LE VILLAGE : Une douzaine de huttes en feuilles de palmier se dressent sous les arbres, suffisamment loin de la plage pour ne pas être envahies de crabes des sables. Ici, les investigateurs ne trouveront ni magasin ni radio ni fusil ni autre matériel utile. 1D10+10 statuettes du Mythe sont réparties au hasard dans les huttes et la plupart des villageois portent les idéogrammes de la Femme Boursouflée sur un médaillon, une ceinture, etc. Une des huttes contient des dizaines de tuniques du culte, des robes de soie noires et jaunes destinées aux visiteurs.

L'EMBARCADÈRE : Un simple ponton de bois qui avance suffisamment loin dans le lagon pour que les bateaux à fort tirant d'eau puissent l'utiliser à marée basse.

LE POSTE D'OBSERVATION : C'est une petite hutte suspendue à 10 mètres au-dessus du sol entre trois palmiers voisins. Elle est si bien dissimulée qu'il faut réussir un Trouver Objet Caché à -30 % pour la déceler.

Une réussite simple ne repère que les six câbles d'acier qui stabilisent les trois arbres (et la hutte, donc) les jours de grands vents. Ce poste d'observation n'est qu'un perchoir. Les instruments de détection se résument à une paire de jumelles et les communications sont transmises par messagers.

LE SENTIER VERS LE VOLCAN : Une piste bien visible part du village et sinue sur les flancs du volcan jusqu'à une caverne située à moins de cinquante mètres d'altitude. Idéogrammes du culte, crocs ruisselants, tentacules entortillés et autres symboles propres à réjouir les esprits déments sont gravés tout autour de l'entrée. Un escalier s'enfonce en serpentant dans les profondeurs et conduit quelques 60 mètres plus bas. Le boyau de pierre s'emplit parfois d'épaisses volutes sulfureuses qui tachent les parois. Les investigateurs vont empester pendant des heures.

Les nuits de cérémonie, les villageois et une poignée de visiteurs du continent allument des torches avant de rejoindre cette entrée avec force chants. Si les investigateurs réussissent à emprunter des tuniques du culte, ils se joindront à la procession sous ce déguisement sans problème.

La Caverne de la Femme Boursouflée

Cette caverne abrite un temple de la Femme Boursouflée et l'engin construit par Sir Aubrey pour forcer l'ouverture du Grand Portail. C'est un cylindre irrégulier d'une cinquantaine de mètres de haut, un espace abandonné par la matière volcanique quand elle est redescendue vers la poche de magma inférieure. Une lumière orange et crue semble émaner des lichens gluants qui tapissent généreusement parois et plafond, mais ils ne font que refléter le rayonnement du puits de lave au centre de la caverne.

L'ACCÈS PAR VOIE TERRESTRE : Cet escalier (marquée d'une flèche et d'un "Haut" sur la carte) vers la surface est gravé d'images de Larves de Cthulhu, de Profonds et de Shoggoths.

LA FUSÉE DE SIR AUBREY : Cet obus de métal étincelant est suspendu au-dessus du puits de lave par de solides poutrelles. Il dépasse les vingt mètres de haut et tout un arc-en-ciel de couleurs huileuses et invraisemblables scintille à la surface de son métal extraterrestre. La coque est gravée de divers petits dessins, des motifs élégants et Art Déco. Les ailettes directionnelles, en forme de nageoire, semblent aussi particulièrement fantastiques. Des échafaudages et des grues sont installés tout autour à divers niveaux et 1D6+10 sectateurs sont en train de vérifier ou de réparer les circuits, de tirer des câbles ou de souder certains éléments. La pointe de la fusée n'est pas encore fixée au reste de l'engin.

Une douzaine de tuyaux (2,5 cm de diamètre) fixés à la base de la fusée s'enfoncent dans le puits de lave. Chauffés à blanc, ils font penser à des tubes fluorescents surpuissants. L'intensité lumineuse est telle que tous les ouvriers portent des lunettes de protection. Ces tubes de conversion d'un autre monde drainent l'énergie du puits de lave. C'est cette énergie accumulée qui propulsera la fusée de Sir Aubrey au-dessus de l'Océan Indien, afin d'ouvrir la porte à ce mal qui doit infecter notre monde.

Régulièrement, quatre ou cinq Profonds sortent du Bassin Bouillonnant et viennent vider de pleins seaux d'une répugnante substance visqueuse dans le puits de lave.

LES PIÈCES DÉTACHÉES : Des outils, des emballages et divers matériaux bruts sont empilés dans un coin, ainsi qu'un bon nombre de petits réservoirs en formes de cigare. Ces derniers sont équipés d'une multitude de valves étranges et de harnais. Plusieurs des sectateurs qui travaillent sur la fusée portent sur le dos ces appareils (six, sept kilos). Ce sont des postes à souder portatifs et le rayon de lumière écarlate qu'ils produisent fait fondre n'importe quel métal. Leur réserve d'énergie autorise une utilisation continue pendant 1D4+8 heures. Même si leur rayon ne porte qu'à un mètre cinquante, ces appareils constituent des armes formidables : 2D10 points de dommages à pleine puissance et 1D10 points à demi-capacité. Leurs principes de fonctionnement sont totalement inconnus sur Terre mais ils sont complètement autonomes. Les investigateurs qui les utilisent sur place ne devraient jamais arriver à bout de leur réserve d'énergie.

LE BASSIN CALME : Ce bassin donne directement dans le lagon. Les Profonds utilisent ce conduit pour rejoindre la caverne à partir de leur colonie marine.

LE BASSIN BOUILLONNANT : Des marches inclinées descendent dans ces eaux troubles et agitées. Cinq Profonds travaillent ici, commandés par un sixième. Ils s'occupent du Shoggoth qui frissonne nerveusement dans la mare, presque invisible sous les eaux. Ils prélèvent des tissus sur le monstre afin d'accroître l'énergie du puits de lave.

Le Profond en charge est un *Shoggoth-Twsha*, un prêtre Shoggoth, une position importante au sein de la société Profond. Il tient des amas d'un limon gris et tressaillant dans ses mains griffues et palmées et adresse parfois quelques gestes et incantations vagues en direction du bassin.

LA CAGE : Les malheureux enlevés par le culte attendent ici d'être sacrifiés. La cellule contient 1D20+20 humains, des pêcheurs ou des marins effrayés pour la plupart. Quand une cérémonie d'Union des Profonds doit avoir lieu, la cage renferme surtout des femmes.

Le plafond rocheux est à deux mètres cinquante. La façade de barreaux d'acier (FOR 40 ; 2 cm d'écart) est percée d'une porte (FOR 35) fermée par une serrure magnétique. Elle ne peut pas être crochetée et seul Sir Aubrey en a la clé.

Les prisonniers peuvent voir à travers les barreaux et les scènes d'horreur auxquelles ils ont assisté les ont presque tous rendus fous. Certains interpellent en vociférant les investigateurs qui s'approchent discrètement ou cherchent à s'en prendre à leurs sauveteurs.

Le Shoggoth-Twsha

Le Twsha tire son pouvoir de contrôle du Shoggoth des amas visqueux qu'il manipule (les Hybrides les appellent *mapulos*). Une réussite POU contre POU lui permet de plier le monstre à ses ordres mentaux. Ce contrôle dure une heure et sa perpétuation nécessite une autre lutte POU contre POU. Un Twsha doté d'un POU supérieur de 10 points et plus à celui de son Shoggoth l'emporte automatiquement ; aucun jet n'est nécessaire.

Si le Twsha a le dessous ou s'il abandonne le contrôle pendant plus de dix minutes, le Shoggoth reprend sa liberté et les mapulos, les amas visqueux manipulés par son maître, attaquent ce dernier. Ils s'incrustent dans ses bras et lui infligent 1D3 points de dommages par round jusqu'à ce qu'ils soient excisés ou détruits par le feu. Ils adhèrent comme une colle à la peau et ne peuvent être arrachés. Les deux mapulos doivent être détruits pour sauver le Twsha.

Un utilisateur humain des mapulos perd 1D6/1D20 points de SAN par demi-heure. S'il devient fou, il peut continuer à contrôler le Shoggoth, mais l'usage qu'il en fait risque d'être parfaitement démentiel.

Un Shoggoth-Twsha ne peut contrôler qu'un unique Shoggoth avec ses mapulos. Si le Shoggoth est tué, les mapulos attaquent l'officiant comme indiqué plus haut. Le meurtre de son maître libère le Shoggoth tout en excitant sa fureur. Les mapulos se mettent aussitôt à dévorer le cadavre.

Un Shoggoth-Twsha est toujours protégé par quelques Profonds. Il ne peut se livrer à aucune attaque physique mais peut user de magie contre qui le dérange. Ne pouvant abandonner son contrôle plus de dix minutes, il privilégie les attaques les plus meurtrières. Le Shoggoth constitue généralement son arme la plus formidable.

Les Shoggoth-Twshas sont généralement des Profonds très supérieurs. D'autres races peuvent contrôler les Shoggoth par l'intermédiaire des mapulos, mais elles sont soumises à des jets de Chance hebdomadaires (96-00 est toujours un échec) qui vérifient qu'aucun incident ne vient briser le contrôle. Seul un Profond peut devenir un authentique Shoggoth-Twsha et seul un jet de 00 peut interrompre son contrôle.

Un Twsha reste en charge de son Shoggoth jusqu'à la perte de contrôle qui le voit dévoré par les mapulos. La transe habituelle du Twsha est plutôt reposante et les mapulos filtrent les toxines produites par la fatigue ; il n'a donc pas besoin de dormir et n'oserait pas de toute façon.

Une fois que les mapulos commencent à dévorer leur manipulateur, ils ne peuvent plus servir au contrôle d'un Shoggoth. Les Profonds s'en débarrassent généralement en les lui jetant en pâture. Les mapulos sont créés suivant un enchantement Profond qui demande des mois de préparation.

SHOGGOTH-TWSHA, Prêtre Profond du Shoggoth

FOR 24	CON 18	TAI 24	INT 18	POU 24
DEX 18	Déplacement 6/10 à la nage			PV 21

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Griffes 25 %, 1D6 + bd ; Lutte 25 %, dommages spéciaux ; Trident 25 %, 1D6 + bd ; Un Shoggoth.

Sortilèges : Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Étreinte de Cthulhu, Invoquer un Profond, Lame de Fond.

Compétences : Discrétion 10 %, Écouter 40 %, Esquiver 40 %, Grimper 10 %, Mythe de Cthulhu 22 %, Nager 90 %, Profond 70 %, Trouver Objet Caché 40 %.

LE SHOGGOTH

FOR 65	CON 46	TAI 89	INT 7	POU 14
DEX 1	Déplacement 10 (en roulant)			PV 68

Bonus aux dommages : +9D6.

Armes : Écrasement 100 %, 9D6 (voir les règles).

Compétences : Trouver une Proie 70 %, Soulever et Reposer de Gros Trucs 90 %.

CINQ OUVRIERS PROFONDS

	1	2	3	4	5
FOR	15	15	13	14	20
CON	8	14	9	14	11
TAI	21	22	24	22	19
INT	12	15	15	13	13
POU	8	8	15	14	8
DEX	15	14	11	14	10
PV	15	18	17	18	15

Mouvement 8/10 (nage)

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Griffes 25 %, 1D6 + bd ; Trident 25 %, 1D6+1 + bd.

Sortilèges : Le Profond n° 3 connaît les sorts Contacter Cthulhu et Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu ; le n° 4 Contacter Cthulhu.

Compétences : Discrétion 35 %, Écouter 40 %, Esquiver 45 %, Lancer 25 %, Nager 95 %, Profond 55 %, Sauter 30 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 45 %.

LA STATUE : C'est une représentation de la Femme Boursouflée, d'environ 3 mètres de haut. Des centaines de bras sectionnés, et plus ou moins putréfiés, pendent des tentacules déployés de l'horrible idole : l'abominable spectacle coûte 1D3/1D8 points de SAN. Les investigateurs savent maintenant ce que deviennent les bras prélevés sur les victimes sacrifiées à Shanghai.

Devant la statue, les idéogrammes du culte s'étendent sur le sol. Ces caractères en or martelé sont immenses et passablement tachés de sang.

La substance extraterrestre de la statue est immunisée contre presque toutes les formes de destruction. Un million de tonnes de TNT devrait certainement en venir à bout, mais toute tentative plus modeste reste vouée à l'échec.

Si les investigateurs utilisent le sortilège Trouver un Portail, ils découvrent que la statue elle-même en constitue un. Nyarlathotep l'utilise sous sa forme de Femme Boursouflée pour paraître devant ses fidèles lorsque ceux-ci l'invoquent.

LA SALLE ÉGYPTIENNE : C'est dans ce salon, surchargé d'objets égyptiens de toutes les dynasties, que Sir Aubrey se repose. L'ensemble est inestimable, statues uniques au monde, bas-reliefs, colliers, etc. et représente peut-être 1D3 millions de dollars U.S. Cette pièce donne directement sur la caverne, mais une réussite de Trouver Objet Caché signale une rainure qui court tout autour de l'entrée. Un panneau d'acier (FOR 100) dissimulé dans le roc peut isoler la salle égyptienne du reste du complexe. Il est commandé par une corde placée derrière le trône de Sir Aubrey.



Sir Aubrey

Le trône cache aussi un passage plus petit qui mène dans une chambre funéraire construite sur le modèle égyptien. Elle contient un sarcophage en marbre incrusté d'or martelé (près de 150 kilos !) et de pierres précieuses polies. Le visage de Sir Aubrey orne le couvercle à moitié ouvert. Lorsqu'il est refermé, une fiole fixée à l'intérieur du cercueil diffuse un gaz qui place l'occupant en état d'animation suspendue pendant une période de huit mois. Une fois le couvercle soulevé, le gaz se dissipe en 1D6 minutes. Le respirer quelques secondes provoque un léger étourdissement.

Quand il ne dirige pas une cérémonie, il y a 50 % de chances pour que Sir Aubrey se tienne dans cette pièce.

L'atelier de Sir Aubrey

Deux épaisses portes de plomb isolent cette zone. Elles ne sont pas verrouillées mais appareillées de telle façon qu'il est impossible d'en ouvrir une si l'autre n'est pas fermée. L'atelier est encombré de tables, étagères, pièces détachées et papiers. Quand il ne dirige pas une cérémonie, il y a 50 % de chances pour que Sir Aubrey se trouve ici.

LE SYSTÈME DE DÉCLENCHEMENT : Au centre de l'atelier, sur la table, un gros engin rappelle un peu, par sa silhouette, la pointe de la fusée. On devine facilement qu'il s'insère normalement au sommet de la fusée, dans la pointe qui n'a toujours pas été fixée. L'ensemble regorge d'étranges petits engrenages, de câbles multicolores et de plaquettes minuscules gravées de figures géométriques minutieuses. Le système électrique de l'engin déconcerte les meilleurs scientifiques de l'équipe (trois quarts de siècle de retard en électronique ne peuvent être rattrapés en une après-midi). Une réussite d'Électricité suggère pourtant qu'il doit s'agir d'une sorte de minuterie, certainement celle d'une bombe. Des réussites de Mécanique ou de Physique précisent que cette bombe devrait être déclenchée à une certaine heure et sous une certaine pression atmosphérique.

LA BOMBE : L'espace cylindrique au centre de l'engin est certainement destiné à accueillir la tête explosive. Une fouille de l'atelier permet de découvrir un récipient de plomb contenant un cylindre métallique qui correspond exactement à l'espace vide dans le déclencheur. C'est une bombe au radium qui doit propager ses radiations mortelles sur des centaines de km² d'océan en signe de bienvenue à ceux qui sont de retour. L'essentiel de la puissance explosive (juste suffisante pour déchirer un instant la texture de l'espace) sera obtenu en écrasant le mystérieux météorite contre une masse de radium. Quand la bombe est dégagée de sa coque de protection, elle aussi émet de dangereuses radiations (les effets sont les mêmes que pour le fragment caché dans la chaudière de la *Dame Noire*).

Connecter la bombe au système d'armement est assez simple : trois écrous, deux pistons, deux fils électriques et un câble de sécurité doivent être mis en place. Pour l'armer, il suffit de faire pivoter le sommet du cylindre d'un demi-tour sur la droite et d'insérer le câble de sécurité dans un cliquet. La bombe ne peut pas exploser toute seule. Si le système de déclenchement est détruit, Sir Aubrey mettra près d'un an à en reconstruire un autre. Les différentes manières de prévenir le lancement sont discutées par la suite.

LES PLANS : De nombreux plans de la bombe et de la fusée sont éparpillés sur la table. Les légendes et formulations mathématiques sont rédigées selon le système d'écriture de la Grande Race de Yith. Leur traduction demanderait 1D10+4 semaines mais la personne qui s'y intéresse doit avoir au moins 18 en INT et 80 % en Physique. Les plans paraissent bien être ceux de la fusée et de la bombe. Les investigateurs devineront certainement l'intérêt que ces documents pourraient susciter dans les ministères de la guerre de divers pays. Le gouvernement japonais serait tout particulièrement heureux de les consulter puisque ses agents suspectent déjà l'existence de cette arme étrange.

LE CHRONOMÈTRE : Un chronomètre marin est rangé dans une petite boîte en bois, un modèle ordinaire utilisé par les navigateurs du monde entier pour établir les positions quotidiennes. Les minutes et secondes correspondent à celles indiquées par les montres des investigateurs, mais l'aiguille des heures est avancée de huit heures. Une réussite d'Astronomie ou d'Idée à -25 % leur rappellent que tous les instruments de navigation sont réglés sur le méridien de Greenwich. Ces huit heures devraient correspondre au décalage horaire entre l'heure GMT et celle de Shanghai.

LES OUTILS : Les outils de l'atelier ont des formes étranges. Ils n'ont pas été conçus pour des mains humaines et leur usage reste généralement mystérieux. La perfection de leur design et de leurs finitions suggèrent une technologie très en avance sur celle de 1925.

Aide de Jeu n° 45. Éléments pertinents du journal de Sir Aubrey Penhew, Vicomte Penvensey.

Utilité de ce document : Ces cahiers rédigés de la main de Sir Aubrey couvrent la période 1921-1925. Roger Carlyle n'y est cité qu'une fois et Jackson Elias pas une seule. Le nom de Robert Huston revient souvent. Si les investigateurs ont déjà assisté à la naissance du Rejeton de Nyarlathotep au Kenya, cet événement est cité. S'ils ne sont pas allés au Kenya, il ne l'est pas. S'ils sont allés au Kenya et n'ont pas assisté à cette naissance, ils risquent d'y retourner ; à vous de décider si l'événement est cité ou pas. Un passage mentionne les "Enfants du Grand Cthulhu" ; il fait référence aux Larves de Cthulhu lâchées sur Jack Brady au Club des Navigateurs à Shanghai (Brady est ce fameux "traître" mentionné à plusieurs reprises). Ce journal établit un lien entre les projets de Nyarlathotep et ceux de Cthulhu. Si les investigateurs parviennent à le voler, servez-vous

en pour livrer les indices nécessaires à cette campagne ou à une suivante. La lecture du journal entier coûte 1D6 points de SAN.

Les radiations de la Caverne

De faibles radiations provenant du puits de lave infestent la chambre. Le magma est surtout constitué d'un mélange lovecraftien indéterminé. A votre convenance, vous pouvez affecter la santé de tous ceux qui séjournent dans la caverne. Gardez pourtant à l'esprit que Sir Aubrey a travaillé pendant des années dans cet endroit et qu'il est toujours en bonne santé. Peut-être est-il protégé par Nyarlathotep.

Si vous en tenez compte, voici une suggestion. La dose mortelle correspond à une journée entière d'exposition constante au puits de lave. Tous les êtres vivants concernés souffrent dans les 1D6 jours qui suivent de nausées et de dégénérescences des tissus symptomatiques. Aucun traitement ne permet de guérir la victime mais une hospitalisation peut prolonger son espérance de vie. Lorsque les premiers effets se font sentir, ses FOR et la DEX sont diminuées de moitié, de même que toutes ses compétences physiques. Elle perd 1 point de vie par jour jusqu'à ce que mort s'ensuive. Amusez-vous à décrire marbrures, cancers de la peau, éruptions répugnantes, apparition de nouveaux appendices, perte des cheveux, etc.

Une bonne moitié des sectateurs au travail sont visiblement affectés. Chaque ouvrier qui meurt est remplacé. La vue d'une victime des radiations coûte 0/1D4 points de SAN.

Les rituels de l'Ordre

Pour satisfaire aux passions brutales de ses sectateurs, l'Ordre n'organise normalement que des rites de mort et de reproduction. A vous de décider quels sont ceux que les investigateurs observent. Favorisés par les parois irrégulières de la caverne et la pénombre relative, ils peuvent assister à toute une cérémonie sans être découverts (90 % de chances) à moins qu'ils ne s'exposent délibérément.

Les nuits de rituel, l'île n'est pas surveillée. Les cérémonies épuisent complètement les sectateurs et la caverne est désertée, à l'exception du Shoggoth-Twsha qui continue de s'occuper de son Shoggoth. Ce dernier n'intervient dans aucun rituel même s'il est régulièrement alimenté en victimes.

Ces rites sont célébrés pour les sectateurs travaillant sur l'île et les visiteurs éventuels. Les autres lieux sacrés de l'Ordre accueillent leurs propres cérémonies. Les rites conduits par Ho Fong à Shanghai, par exemple, tout en étant à peu près identiques, sont suivis par beaucoup plus de fidèles.

Les rites de mort

Après des heures de chants frénétiques et de danses effrénées, les victimes sacrificielles sont dépecées. Une fois leurs bras sectionnés, on les laisse se vider de leur sang. De 50 à 200 sectateurs, Profonds compris, assistent à la cérémonie. Ces rites se déroulent nécessairement les nuits de pleine ou nouvelle lune, mais ne sont pas systématiquement célébrés toutes les deux semaines.

Le fracas des gongs et les gémissements des flûtes de bambou accompagnent les danses des sectateurs. Ceux-ci sont vêtus de tuniques de soie jaunes et noires bien trop grandes afin de symboliser les formes glorieuses de la Femme Boursouflée. Ces robes diminuent leur Mouvement d'un mètre par round et leur DEX de 2 points.

Les rites s'achèvent toujours par l'invocation de la Femme Boursouflée. Elle apparaît au milieu d'un chœur de déments et dévore les victimes. Elle exhorte ensuite les fidèles, par une courte homélie délivrée dans un mandarin

Salut Pharaon des Ténèbres. Salut Nyarlathotep. Cthulhu fhtagn. Nyarlathotep th'ga. shamesh. shamesh. Nyarlathotep th'ga. Cthulhu fhtagn !

13 juin 1921 : J'entame enfin la tâche qui m'est assignée par mon seigneur et maître le Pharaon Noir. Il m'a donné mes rêves. il m'a donné l'Égypte et je le paierai de ses faveurs en lui donnant le monde des hommes. Le pouvoir. la beauté. nul ne peut apprécier ce qu'il n'a pas connu. Je connais le pouvoir et la beauté. la beauté d'une vie entièrement vouée à mon seigneur

30 août 1921 : Huston a enfin envoyé les plans. Complexes et fascinants. Il faudra un certain temps pour les comprendre et commencer la construction. On m'a promis la connaissance nécessaire et ma foi est grande

7 septembre 1921 : Les premiers chargements sont arrivés. Nous sommes tous ravis. Les Profonds nous ont rejoints. Le travail commence.

15 janvier 1922 : La première phase est achevée. Les chargements se succèdent plus rapidement maintenant. Il me faudra bientôt commencer le travail sur la tête explosive.

8 avril 1923 : Les barres sont en place. mais il nous faut plus de connaissance. Huston nous est précieux. Je n'aurais jamais cru possible

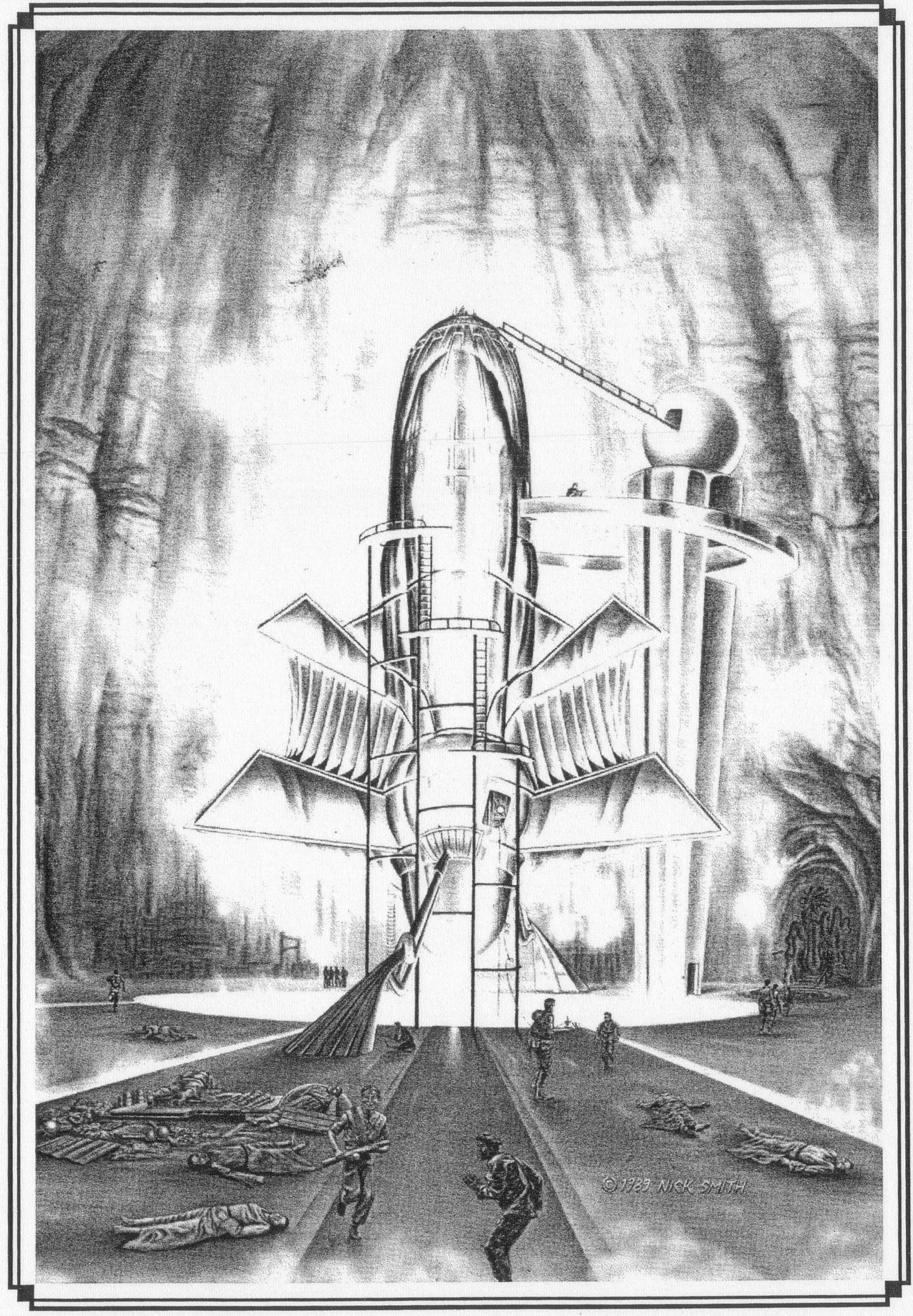
4 octobre 1923 : Le travail sur le système de guidage est arrêté. Huston doit atteindre un niveau plus profond et cela prendra du temps. Notre Maître a promis de l'aider en envoyant un membre de la Grande Race. Comme j'ai hâte de parler à l'un d'entre eux

19 janvier 1924 : Le travail a repris dans la joie. Le jour est proche

29 septembre 1924 : Le missile est terminé mais l'ogive me déconcerte. Je dois prier aide et conseil. Ho Fong m'avertit que quelqu'un connaît nos plans. Ce misérable Carlyle est-il toujours vivant ? Notre Maître daignera-t-il m'en parler ?

11 février 1925 : Tout est prêt. Nous n'attendons plus que le Grand Jour. l'Heure de L'Ouverture du Grand Portail. Nul ne peut s'opposer à Sa volonté. Nyarlathotep th'ga. Cthulhu fhtagn !

Aide de Jeu n° 45



La caverne de la fusée

très raffiné, à une dévotion et une obéissance aveugles. Assister aux rites de mort suppose une petite perte de SAN pour chaque cadavre, sans oublier la perte standard associée à la Femme Boursouflée.

Les rites de reproduction

Ces cérémonies ne suivent aucun calendrier fixe. Deux d'entre elles marquent, toutefois, le début et la fin de la saison des typhons et les autres sont tenues à la demande d'un prêtre ou d'une prêtresse. Le viol d'êtres humains par des Profonds en est l'élément central. Environ un tiers des femmes impliquées (les femelles Profonds jouent aussi un rôle actif) sont fécondées et mènent leur grossesse à terme. Si les investigateurs se livrent à une reconnaissance minutieuse, ils remarqueront le nombre anormal de villageoises enceintes.

Les danses de reproduction sont obscènes et frénétiques. Les investigateurs dont la pudeur peut encore être outragée perdent 1D3 points de SAN, les blasés aucun.

La grand rituel d'ouverture

Le 14 janvier 1926, l'île accueille tous les sectateurs que l'Ordre a pu amener sur place. C'est un grand jour pour le culte et tous veulent y participer. (La criminalité en Extrême-Orient diminue donc pendant quelques semaines.) Le nombre de participants peut varier, à votre convenance, de 250 à 25 000. Si l'assistance est très importante, la cérémonie a lieu à l'extérieur du volcan. Les palmiers sont certainement abattus pour que tous puissent voir. Tous les investigateurs captifs sont enchaînés dans des équipes de forçats et participent au travail — ce qui permet de justifier leur survie.

Carl Stanford n'est pas sur l'île. Ce puissant sorcier est occupé loin de là par les autres projets cruels de son maître maléfique. Sauf urgence de dernière minute, Ho Fong et les autres notables de l'Ordre viennent participer au grand événement.

Après deux heures de chants solennels, le sortilège Contacter Nyarlathotep est lancé. Le dieu apparaît sous sa forme de Femme Boursouflée et les fidèles se prosternent. Sir Aubrey consacre la volonté collective de l'assistance à la déesse et tous se réjouissent de l'existence des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens. La déesse retourne à son état de statue et n'aura plus un battement de cil jusqu'à l'ouverture du Grand Portail. Sir Aubrey consulte une dernière fois son chronomètre et entonne les horribles incantations du rituel d'ouverture. Quand le Portail s'ouvre, la Femme Boursouflée s'éveille pour hurler son triomphe.

Vingt-cinq minutes avant l'Heure de l'Ouverture, des sectateurs soigneusement sélectionnés par Sir Aubrey reçoivent l'ordre de couper au rayon à souder les poutrelles qui soutiennent la fusée. À l'instant prévu, la fusée s'enfonce de 3 mètres dans la lave en fusion, qui déborde du puits ; les sectateurs affectés à cette tâche sont exterminés. La fusée (maintenant complétée de sa tête explosive) a reçu sa part de sang. Elle commence à monter en puissance. Quinze minutes avant l'heure H, des charges explosives font sauter le sommet du volcan et la fusée s'élance dans les airs en direction de l'Océan Indien, saluée par les cris des sectateurs extatiques. Au moment voulu, Sir Aubrey incante les derniers mots du rituel. Sur d'autres continents, ses congénères font de même. La fusée explose et ouvre la voie. Nyarlathotep hurle son triomphe. C'est un pas de plus vers la destruction finale.

Après cet apogée, Sir Aubrey regagne son sarcophage pour y prendre un repos bien mérité. Il se réveillera des mois plus tard, en pleine forme et prêt à perpétrer d'autres abominations.

Comment faire échouer le Grand Rituel

L'échec du rituel du Grand Portail peut être provoqué par une multitude de moyens. En voici quelques-uns parmi les plus évidents. Les joueurs ne manqueront pas d'en imaginer d'autres.

La méthode la plus simple et la plus efficace consiste à retarder ou avancer le chronomètre de Sir Aubrey de 10-20 minutes, ce qui décale d'autant ses incantations et l'envoi de la fusée. Le chronomètre est celui de la *Dame Noire*. Si les incantations ou l'explosion de la fusée ne sont pas exactement en phase avec le point culminant de l'éclipse totale, elles n'apportent plus rien au rituel et celui-ci échoue.

Malheureusement, Nyarlathotep est un dieu prévoyant et il pourrait prévenir Sir Aubrey de ce stratagème quand il remonte son chronomètre chaque jour après l'heure du déjeuner. Les investigateurs devront avoir de la chance. Chacun d'entre eux doit réussir un jet de Chance que cette ruse aboutisse.

Si vous le désirez, le journal de Sir Aubrey souligne cette nécessité de coordination simultanée entre tous les sites. Si le chronomètre est détruit plusieurs jours à l'avance, la *Dame Noire* peut aller en chercher un autre qui sera protégé par des dizaines de sectateurs. En revanche, si le chronomètre disparaît le jour même du rituel, Sir Aubrey n'a plus d'autre recours que la prière.

Si la bombe est jetée dans le puits de lave, la chaleur intense et la pression la font exploser après 1D4 minutes. L'île entière est soufflée et la zone radioactive qui la remplace perdure jusque dans les années 70. Les investigateurs risquent de ne pas y survivre mais leur attaque suicide extermine bon nombre de sectateurs et détruit la fusée. Les projets de Nyarlathotep sont réduits à néant.

Si les poutrelles qui soutiennent la fusée sont sectionnées (FOR 50, un homme seul pour faire les entailles nécessaires en trois minutes), la fusée tombe dans la lave. Elle monte en puissance normalement et se précipite contre le plafond toujours en place, ce qui détruit le missile. La destruction de la fusée diminue les chances de réussite du Grand Rituel, mais Nyarlathotep peut encore l'emporter. Les débordements de lave et l'explosion de la fusée tuent tous les occupants de la caverne.

Si les poutrelles ne sont qu'à moitié entaillées, elles cèdent après quatre minutes. La fusée finit donc par tomber dans la lave et tout se passe comme expliqué ci-dessus.

Le système de déclenchement du missile peut être détruit d'un coup de marteau ou déréglé intérieurement (réussite de Mécanique ou d'Électricité), ce qui interdit tout départ de la fusée.

Le volcan lui-même peut être détruit par une grande quantité d'explosifs chimiques, au moins 1D10+15 tonnes de dynamite ou 8 tonnes de nitroglycérine, des volumes difficilement manipulables. Bien sûr, si les investigateurs disposent de canons de marine, ils peuvent faire le travail à distance. Raser le volcan demande 60 obus de 350, 300 obus de 200 ou 1 000 obus de 125. Seul le Capitaine Isoge peut obtenir rapidement une frappe militaire de cet ordre. Un simple accord de ses supérieurs suffit puisque l'île n'est revendiquée par aucune nation.

Aucun bombardier n'est en mesure d'atteindre l'Île du Dragon Gris ce jour-là, et les porte-avions n'existent pas encore.

Des explosifs ou un bombardement risquent d'activer la bombe au radium de Sir Aubrey, ce qui balaye alors l'île comme indiqué plus haut.

Les commandos de Chine Nouvelle

Chu espère lancer l'attaque par une nuit sombre, à marée montante, alors que le yacht de Ho Fong vient d'arriver sur l'île. L'arrivée du yacht devrait indiquer une cérémonie et Mu Hsien pense que les sectateurs ne monteront pas la garde pendant les rituels ou juste après.

Si le nombre des sectateurs sur place augmente visiblement, Chu et Brady se mettent en quête de renforts. Brady n'hésite pas à offrir les *Sept Livres Cryptiques de Hsan* à Lin Tang-yu en échange de ses combattants. S'il connaît le capitaine Isoge,

il fournit aux Japonais les moindres bribes d'informations militaires trouvées sur l'île. Si vous le désirez, Isoge peut mettre à la disposition de Brady et Chu des forces considérables, à condition d'être convaincu de leur sens de l'honneur.

Pourtant, méfiez-vous des batailles rangées, où mercenaires chinois, sectateurs fanatiques et fusiliers marins japonais s'étripent sous le feu de croiseurs lourds pris d'assaut par des Shoggoths. Ce type de confrontation suppose le plus souvent une mise en scène au chronomètre et plusieurs assistants.

Voici le scénario le plus probable. Les éclaireurs envoyés dans l'île notent qu'elle accueille de plus en plus de sectateurs. La population augmente même tellement que toute reconnaissance approfondie devient impossible. Désormais, les éclaireurs doivent se contenter de passer quelques minutes terrifiantes sous des buissons avant de repartir. Ils réussissent tout de même à capturer quelques dégénérés et un interrogatoire conduit dans les règles de l'art établit que la grande machine se trouve dans le volcan et s'envolera bientôt.

Chu et Brady décident de lancer sur l'île plusieurs commandos indépendants. Ils ont tous la même mission : trouver et détruire Sir Aubrey et sa fusée. Les armes à feu ne doivent être utilisées qu'en dernier recours. Dans un accès de franchise malvenue, Mu Hsien précise que, de toute façon, les fusils ne devraient pas être très efficaces contre les abominations que peuvent invoquer les sorciers du culte. “Soyez aussi furtifs que le tigre”, conseille-t-il, “et frappez aussi fort”. Chu dirige six hommes, Brady six autres et les investigateurs peuvent former leur propre unité, éventuellement renforcés de quelques experts en arts martiaux ou tireurs d'élite.

Conclusion

Si vos investigateurs sont raisonnablement chanceux et avisés, ils parviendront à empêcher l'ouverture du Portail. Ils gagnent alors 1D10 points de SAN. Ces points récompensent surtout la destruction d'un grand nombre d'ennemis de l'humanité plutôt que leur action contre un plan dont ils ne saisissent certainement pas toute l'envergure.

S'ils réussissent à protéger d'un Œil un des trois sommets (ou plus) du triangle du Grand Portail, ils gagnent encore 1D20 points de SAN (par angle protégé). Mais ne les laissez pas s'endormir sur leurs lauriers. Ils sont allés trop loin et leurs ennemis sont très puissants. Les sectateurs survivants ne les lâcheront sans doute plus, car il leur faut absolument apprendre où sont placés les symboles de garde.

Les investigateurs en savent maintenant beaucoup sur le Mythe et une telle connaissance est incompatible avec la paix de l'âme ou le repos du corps. Mais ils auront la satisfaction d'avoir contribué à sauver l'humanité.

Caractéristiques

Les gentils

JACK “BRONZE” BRADY, âge indéterminé, soldat de fortune et dernier membre sain d'esprit de l'Expédition Carlyle

Brady est instinctif et violent. Sa Santé Mentale est dangereusement entamée si l'on considère la tâche qu'il s'est assignée. Il ne devrait pas tarder à mourir. S'il devient fou, il attaque tout ce qui lui semble lié au Mythe.

FOR 17	CON 16	TAI 17	INT 13	POU 16
DEX 18	APP 8	ÉDU 5	SAN 20	PV 17

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Pied 40 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd* ; Coup de Tête 75 %, 1D4 + bd ; Couteau de Combat 70 %, 1D4+2 + bd ; Matraque 50 %, 1D6 + bd ; Mitraillette Thompson 60 %, 1D10+2.

* *S'il en a le temps, Brady enfile des coups de poing américains de bronze et ses dommages deviennent alors 1D3+2 + bd.*

Objet Magique : La plaque de bronze offerte par sa mère a, chaque round, 85 % de chances de détourner une arme d'estoc. Il doit faire face à l'attaque.

Compétences : Arabe 15 %, Baratin 60 %, Conduire Automobile 50 %, Conduire Engin Lourd 50 %, Discrétion 85 %, Écouter 75 %, Esquiver 95 %, Explosifs 85 %, Grimper 70 %, Lancer 75 %, Mandarin 35 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Nager 65 %, Premiers Soins 65 %, Psychologie 35 %, Sauter 70 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 50 %, Trouver Objet Caché 85 %, Turc 22 %.

D'AUTRES COMBATTANTS DE CHINE NOUVELLE

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	14	13	15	14	15	12	13	14
CON	13	11	14	12	10	15	9	10
TAI	12	13	13	11	12	15	14	13
DEX	13	13	13	13	12	12	12	12
APP	9	10	11	12	11	8	5	10
SAN	65	50	45	49	35	30	95	80
INT	14	16	13	13	12	13	15	14
POU	14	13	16	11	10	9	17	8
PV	13	12	14	12	11	15	12	12

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Pied 70 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 70 %, 1D4 + bd ; Couteau de Combat 55 %, 1D4+2 + bd ; Matraque 50 %, 1D6 + bd ; Mitraillette Thompson 45 %, 1D10+2 ; Pistolet Automatique 45 mm (avec silencieux), 1D10+2*.

* *A vous de décider si les pistolets du groupe Action Sincère sont bien munis de silencieux (ou de cache-flash). Ceux-ci diminuent de moitié les portées de base des pistolets, mais quiconque se trouve à plus de 9 mètres doit réussir un jet d'Écouter pour entendre le coup de feu.*

Sortilèges : Aucun.

Compétences : Arts Martiaux 80 %, Discrétion 65 %, Écouter 70 %, Esquiver 85 %, Grimper 55 %, Lancer 60 %, Mandarin 60 %, Sauter 50 %, Se Cacher 65 %, Trouver Objet Caché 55 %.

CHU MIN, 31 ans, un combattant de la Chine Nouvelle

FOR 15	CON 18	TAI 13	INT 13	POU 8
DEX 16	APP 12	ÉDU 16	SAN 55	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 40 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 55 %, 1D4 + bd ; Couteau de Combat 70 %, 1D4+2 + bd** ; Matraque 50 %, 1D6 + bd ; Mitraillette Thompson 75 %, 1D10+2 ; Pistolet automatique 45 mm 90 %, 1D10+2*.

* *Chu possède un silencieux (ou un cache-flash) pour cette arme.*

** *Chu porte toujours son couteau de combat dans une gaine fixée sur son avant-bras.*

Sortilèges : Aucun.

Compétences : Anglais 10 %, Arts Martiaux 75 %, Baratin 40 %, Discrétion 65 %, Écouter 75 %, Esquiver 90 %, Explosifs 30 %, Grimper 70 %, Lancer 55 %, Mandarin 65 %, Mécanique 45 %, Nager 65 %, Persuasion 25 %, Premiers Soins 55 %, Sauter 65 %, Se Cacher 75 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Les méchants

SIR AUBREY PENHEW, apparemment 55 ans, Pair du Royaume, égyptologue et sorcier endurci

Sir Aubrey bénéficie maintenant de la condition physique d'un homme de 20 ans même s'il en paraît 55. Si l'île semble perdue, il s'enfuit à bord de la Dame Noire. *Il peut manœuvrer le bateau tout seul et il ne lui faut que 1D4+3 minutes pour larguer les amarres et franchir les récifs. Si des investigateurs sont capturés sur l'île, Sir Aubrey les interroge sans pitié avant de les sacrifier à la déesse.*

FOR 15	CON 18	TAI 12	INT 18	POU 21
DEX 16	APP 18	ÉDU 18	SAN 0	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Pistolet 38 mm 30 %, 1D10 ; Faucille du Culte 25 %, 1D8+1 + bd.

Sortilèges : Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Contacter un Profond, Flétrissement, Lame de Fond, Poing de Yog-Sothoth, Terrible Malédiction d'Azathoth, Voler la Vie et d'autres si vous le souhaitez.

Compétences : Anthropologie 55 %, Arabe 40 %, Archéologie 75 %, Astronomie 25 %, Discrétion 40 %, Électricité 35 %, Esquiver 35 %, Hiéroglyphes Égyptiens 85 %, Histoire Égyptienne 75 %, Langage des Profonds 35 %, Langage Écrit des Grands Anciens 40 %, Mandarin 50 %, Mécanique 45 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Occultisme (Égyptien) 50 %, Persuasion 75 %, Physique 35 %, Psychologie 50 %, Se Cacher 50 %.

QUELQUES ABOMINABLES PROFONDS

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FOR	10	13	11	12	13	16	20	16
CON	6	17	14	7	11	16	15	11
TAI	19	15	21	16	19	12	10	15
DEX	16	15	15	14	12	10	8	5
INT	13	13	9	16	11	11	16	15
POU	6	14	10	08	9	13	11	9
PV	13	16	18	12	15	14	13	13

Déplacement 8/10 (Nage)

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Griffes 25 %, 1D4 + bd ; Trident 25 %, 1D6+1 + bd.

Sortilèges : Le Profond n° 2 connaît le sort Flétrissement.

Compétences : Discrétion 35 %, Écouter 40 %, Esquiver 45 %, Lancer 25 %, Nager 95 %, Sauter 30 %, Se Cacher 35 %, Trouver Objet Caché 45 %.

LES VILLAGEOIS HYBRIDES

Si les investigateurs arrivent à la tête d'une force imposante, ces villageois doivent être réutilisés autant de fois que nécessaire. Quand l'ouverture du Grand Portail est imminente, le nombre de sectateurs présents sur l'Île du Dragon Gris peut être très important.

Tous ces hybrides humains finiront sans doute par devenir des Profonds. Ils attaquent à vue tous les intrus et sont tous complètement fous.

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FOR	11	10	8	7	11	14	12	11
CON	9	8	10	7	15	12	10	09
TAI	12	12	10	9	11	9	12	13
INT	9	9	8	8	8	8	9	9
POU	5	4	13	8	7	10	11	6
DEX	13	12	12	10	9	9	9	8
APP	4	4	5	3	3	3	6	8
PV	11	11	10	8	13	11	11	11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Bâton Court 25 %, 1D6 ; Coup de Poing 20 %, 1D3 ; Faucille du culte 35 %, 1D4+3.

Compétences : Discrétion 55 %, Écouter 45 %, Esquiver 45 %, Nager 90 %, Pêche 65 %, Piloter un Bateau 40 %, Trouver Objet Caché 45 %.

JULES SAVOYARD, 39 ans, Capitaine de la Dame Noire et prêtre mineur de l'Ordre de la Femme Boursouflée

FOR 8	CON 10	TAI 15	INT 10	POU 16
DEX 9	APP 3	ÉDU 10	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Pistolet Automatique 45 mm, 1D10+2.

Sortilège : Lame de Fond.

Compétences : Anglais 35 %, Discrétion 40 %, Droit 20 %, Français 75 %, Mandarin 20 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Navigation 45 %, Piloter Bateau (Grand) 60 %, Trouver Objet Caché 50 %.

L'ÉQUIPAGE D'HYBRIDES DÉMENTS DE LA *DAME NOIRE*

Tous ces hybrides humains finiront sans doute par devenir des Profonds. Ils attaquent à vue tous les intrus et sont tous complètement fous.

Ils n'ont pas grand-chose à faire à bord du bateau et ils imitent donc leur ivrogne de capitaine : soûleries et siestes interminables. Ils ne sont pas vraiment plus prudents à quai.

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
FOR	10	11	9	9	11	13
CON	9	8	10	7	15	12
TAI	12	13	10	9	11	9
INT	9	9	8	8	8	8
POU	5	4	13	8	7	10
DEX	13	12	12	10	9	9
APP	4	4	5	3	3	3
PV	11	11	10	8	13	11

Bonus aux dommages : 0.

Armes : Bâton Court 25 %, 1D6 ; Coup de Poing 20 %, 1D3 ; Faucille du Culte 35 %, 1D4+3.

Compétences : Écouter 45 %, Nager 90 %, Pêcher 65 %, Piloter Bateau 40 %, Trouver Objet Caché 40 %.

La Femme Boursouflée

"Derrière l'éventail noir
minaude la tourmenteuse d'âmes
aux bras de serpents.
Gluante, enflée de graisse et de sang,
elle dégouline du lis gris
gracieusement offert
par des enfants tressaillants..."
— La déesse de l'Éventail Noir

"Une forme des plus majestueuses apparaît devant le fier Hun Tao — la déesse elle-même vient l'humilier ! Ses gracieux tentacules enlacent la chair blême des adeptes. Ses griffes de dragon sondent les gorges hurlantes des couards. Ses faucilles récoltent les bras gigotants qu'Elle a choisis ! Ses cinq bouches chantent sa victoire quand Hun Tao pleure et tremble dans son palais vide !"
— L'histoire du prêtre Kwan



Cet avatar répugnant de Nyarlathotep n'est adoré sur Terre que par les membres de l'Ordre de la Femme Boursouflée, basé à Shanghai.

C'est une horreur femelle de près de 300 kilos, haute de plus de deux mètres. Ses bras sont remplacés par des tentacules et d'autres tentacules plus petits émergent de ses répugnants replis graisseux gris jaune. Un autre tentacule encore se balance sous ses yeux. Cinq mentons bouffis complètent l'abominable visage, surmontés chacun d'une bouche féminine. Ces bouches semblent parfaites mais peuvent laisser apparaître des poignées de crocs hideux. Cette abominable caricature de femme humaine est parée d'une tunique de soie jaune et noire.

La Femme Boursouflée porte six faucilles, normalement glissées dans la ceinture de sa tunique à côté de son Éventail Noir. Ce dernier lui permet, quand elle le tient juste au-dessous de ses yeux, de passer pour une belle et mince demoiselle chinoise. L'éventail enchanté fixe l'attention de l'observateur sur ses beaux yeux délicats et masque ainsi son obésité et ses formes hideuses. Quand l'Éventail Noir est replié, la monstruosité de la déesse foudroie l'interlocuteur horrifié. Grâce à cet éventail, la Femme Boursouflée peut séduire les hommes et leur faire connaître les plaisirs dégénérés d'un autre monde, avant de les étouffer en son sein monstrueux.

Quand il est tué sous cette forme, Nyarlathotep se transforme en une masse de tentacules qui tortillent follement et s'enfoncent dans le sol avant de s'y désintégrer. La Femme Boursouflée se relève de ces ruines tentaculaires après 1D6+2 mois. Cette mort apparente et l'éventuelle renaissance n'ont aucun effet sur Nyarlathotep ou ses autres avatars.

FEMME BOURSOUFLÉE, un avatar de Nyarlathotep

FOR 31	CON 44	TAI 26	INT 86	POU 100
DEX 19	Déplacement 12			PV 35

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Baiser automatique s'il y a immobilisation, 1D6 points d'INT par round ; Bras-Tentacule 85 %, 3D3 puis immobilisation et Baiser ; Faucilles 50 %, 1D4+3 + bd chacune.

Sortilèges : La Femme Boursouflée connaît tous les sortilèges du Mythe. Elle peut Invoquer n'importe quel monstre au prix de 1 Point de Magie par point de POU du monstre concerné. Elle peut Invoquer les Shantaks, les Horreurs Chasseresses et les Serviteurs des Dieux Extérieurs moyennant un unique Point de Magie par monstre.

Perte de SAN : Voir la Femme Boursouflée coûte 1D10/1D100 points.

Attaques : La Femme Boursouflée peut attaquer avec ses deux bras-tentacules chaque round. La victime capturée par l'un de ses gros appendices subit 3D3 points de dommages. Les rounds suivants, elle est immobilisée et amenée à une des gueules baveuses de la déesse. Cette mise en bouche — le Baiser de la Femme Boursouflée — détruit l'INT de la victime au rythme de 1D6 par round. La perte est définitive. Tant que la victime possède encore des points d'INT, elle peut essayer d'échapper au monstre en réussissant un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Quand son INT tombe à zéro, son crâne explose sous les lèvres écumantes de la déesse obèse qui suce et engouffre la cervelle encore vivante (le "lis gris" du poème).

La Femme Boursouflée dispose encore d'une foule de tentacules plus petits pour attaquer. Chaque round, 1D6 petits tentacules attaquent à la faucille.

Appendice : Mise à profit des voyages

Voici quelques idées simples concernant les voyages maritimes pendant la campagne. Ces traversées peuvent être assez nombreuses selon les décisions des investigateurs. Certains Gardiens les résumeront rapidement, d'autres préféreront peut-être les animer par quelques petites aventures supplémentaires. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi en profiter pour remettre à niveau la Santé Mentale des investigateurs ou leur faire acquérir les compétences qui ont brusquement pris de l'importance.

Les trajets potentiels

Divers voyages peuvent avoir lieu pendant la campagne des *Masques de Nyarlathotep* :

- De New York à Southampton
- De Southampton à Alexandrie ou Port-Saïd
- De Port-Saïd à Mombasa
- De Mombasa à Singapour
- De Singapour à Darwin, Port Hedland ou Perth
- De Singapour à Hong Kong ou Shanghai
- De Shanghai ou Perth à San Francisco
- Par voir ferrée, New York/Chicago/San Francisco

Quelques noms de navires

Les divers cargos et paquebots suivants peuvent emmener les investigateurs aux quatre coins du monde pendant la campagne des *Masques de Nyarlathotep* : le *Laurentides*, un transatlantique sous pavillon britannique ; le *Snohomish*, un navire marchand américain pouvant accueillir des passagers ; le *Vent d'Ivoire*, un navire marchand du culte qui fait la navette entre Londres et la Chine ; et l'*Inéluctable*, un vieux paquebot assurant la liaison Grande-Bretagne-Inde.

Augmentations mineures d'une compétence

Dans le cadre de cette aventure, chaque investigateur pourrait bénéficier d'un jet limité de compétence à la fin de chaque traversée en paquebot. Pour améliorer une compétence au cours d'une croisière, il faut réussir un jet sous POU x 3 afin de démontrer son enthousiasme et sa volonté. Un échec signifie que l'investigateur est trop distrait (ou décontracté) pour se concentrer utilement. La compétence améliorée est à choisir dans la liste suivante :

- Une pratique quotidienne du tir au pigeon d'argile apporte +1D4-1 points à la compétence Fusil de Chasse.
- Un entraînement quotidien au sabre apporte +1D4-1 points à la compétence Sabre ou toute autre compétence d'escrime.
- S'entraîner tous les jours avec une arme de poing dans l'entrepont (si possible) apporte +1D4-1 points à l'arme de poing choisie.
- Une pratique quotidienne de la gymnastique apporte +1D4-1 points en Esquiver ou Sauter.
- La natation pratiquée tous les jours apporte +1D4-1 points à la compétence Nager (s'il y a une piscine).
- Pratiquer la lutte tous les jours apporte +1D4-1 points dans cette compétence.
- Pratiquer la boxe tous les jours apporte +1D4-1 points à la compétence Coup de Poing.

Les investigateurs qui voyagent en première classe peuvent aussi améliorer leur Crédit. Pour y ajouter 1D4-1 points, faites la somme de Crédit, Baratin, Écouter et Psychologie, puis lancez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal au total, augmentez le Crédit. Cela suppose des contacts quotidiens au bar, nombre parties de cartes et longs échanges de potins.

Si la compétence Occultisme, Navigation ou Langue Étrangère d'un investigateur est inférieure ou égale à 10 %, il peut en augmenter une de 1D4-1 points. Sur un grand navire, le bureau du commissaire de bord organise certainement des cours pour distraire les passagers. Chacune des langues suivantes a 50 % de chances d'être proposée : Allemand, Arabe, Espagnol, Français, Hindî et Italien. Chacune des langues suivantes, si c'est plausible, a 25 % de chances d'être prévue : Bangali, Cantonais, Grec, Hollandais, Japonais, Latin, Mandarin, Parsi, Polonais, Russe, Suédois, Turc ou Urdu. D'autres langues modernes ont 10 % de chances d'être proposées à votre convenance.

Les sessions de langue sont, en fait, de longues conversations avec un passager qui s'ennuie, mais cet exercice quotidien peut avoir son utilité. Un jet réussi sous INT x 5 permet d'en apprendre suffisamment pour que cela mérite d'être noté. Les leçons d'Occultisme seront assurées par un Théosophe ou quelque autre érudit de l'Au-delà. Les cours de Navigation sont donnés en privé par un officier du navire, en échange d'une somme convenue.

Il est aussi possible d'améliorer quelques compétences à bord d'un cargo acceptant des passagers :

- Conduire Engin Lourd +1D4-1
- +1D4-1 à la compétence Navigation si elle est inférieure ou égale à 10 %.
- Langue dominante de l'équipage ; +1D4-1 si la compétence de l'investigateur est inférieure ou égale à 10 %.

Les compétences hautement intellectuelles nécessitent la transmission d'un savoir plus important ; le temps d'un voyage ne peut alors suffire.

Amélioration de la Santé Mentale en voyage

Les médecins des années 20 prescrivaient souvent à leurs patients des voyages sur l'océan, et c'est une excellente idée pour cette campagne. S'il ne se produit aucune aventure sur le bateau ou si l'investigateur ne s'en soucie pas, accordez une augmentation automatique de 1D4-1 points de SAN.



Aides de Jeu

Dans lesquelles les documents sont réimprimés, afin que le Gardien puisse facilement les reproduire. Il est autorisé à les photocopier pour un usage personnel uniquement.

Index des Aides de Jeu

Les principaux points de la conférence du professeur Cowles

UN. Il existait autrefois un culte de la Chauve-Souris parmi les tribus aborigènes d'Australie. Il était connu dans tout le continent, et son dieu était aussi appelé Père de Toutes les Chauves-Souris. Les adeptes croyaient que les sacrifices humains les rendraient dignes d'une apparition du Père de Toutes les Chauves-Souris. Cette apparition serait nécessairement suivie de la conquête de tous les hommes. Les victimes sacrificielles étaient battues par des rangées d'adorateurs armés de gourdins hérissés de dents acérées de chauves-souris. Celles-ci étaient enduites d'une substance tirée de chauves-souris enragées. Le poison agissait rapidement et les victimes devenaient folles avant de mourir. Les chefs du culte auraient eu la capacité de se transformer en serpents à ailes de chauve-souris, ce qui leur permettait d'enlever des victimes dans tout le pays.

Cowles croit que ce culte s'est éteint ou endormi il y a des centaines d'années. Mais son existence passée l'a incité à lire les livres de Jackson Elias sur les cultes actuels.

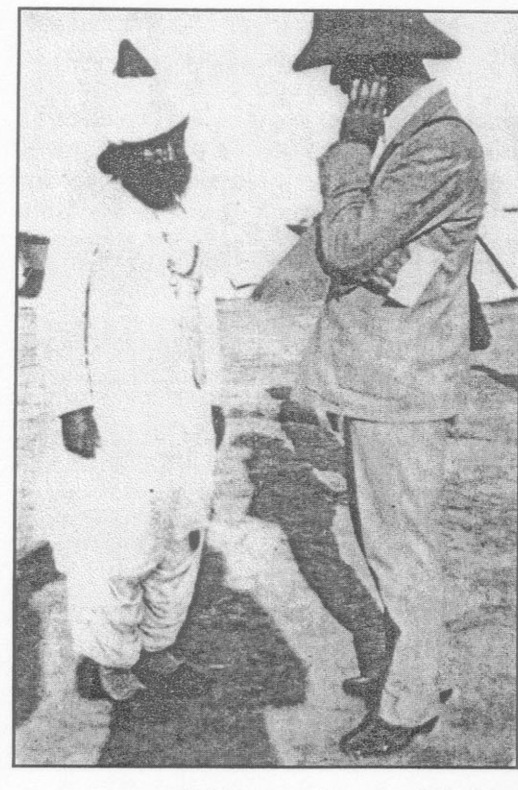
DEUX. Un cycle de chansons aborigènes mentionne un lieu où des êtres immenses se rassemblaient, quelque part dans l'ouest de l'Australie. D'après ces chants, ces dieux qui n'avaient rien d'humain construisirent de grands murs dortoirs et creusèrent de grandes cavernes. Mais des vents vivants renversèrent les dieux et en triomphèrent, détruisant leur camp. Cet événement ouvrit la voie au Père de Toutes les Chauves-Souris, qui pénétra dans le pays et gagna en puissance.

TROIS. Cowles montre aux investigateurs une série de plaques photographiques de verre surexposées. Chacune d'elles représente quelques hommes en sueur à côté d'énormes blocs de pierre, tout piquetés et rongés, mais visiblement taillés et sculptés à des fins architecturales. Certains semblent ornés de sculptures à peine visibles. Les monticules de sable sont omniprésents. Cowles ne dispose plus du document, mais il indique que celui qui a fait cette découverte, un certain Arthur MacWhirr de Port Hedland, tenait un journal dans lequel il a rapporté plusieurs attaques d'aborigènes contre son équipe. MacWhirr aurait noté que certaines victimes étaient mortes de centaines de petites piqûres, ce qui évoque l'antique culte de la Chauve-Souris.

QUATRE. Cowles narre une légende qu'il a entendue dans les environs de la Mer d'Arafura, dans le nord de l'Australie. Dans ce conte, la Chauve-Souris des Sables, ou Père de Toutes les Chauves-Souris, s'est opposée au Serpent Arc-en-Ciel, déification aborigène de l'eau et protecteur de la vie. Le Serpent Arc-en-Ciel réussit à attirer et piéger la Chauve-Souris des Sables et son clan dans des profondeurs aqueuses. Là, la prisonnière ne peut que se lamenter de ne pouvoir nuire à quiconque.

Aide de Jeu n° 23

Ce que vous savez sur votre ami Jackson Elias


Cliché qui vous a été remis par Jackson Elias (à droite sur la photo).

Cet homme de 38 ans, aux cheveux bruns, de taille et corpulence moyennes, affiche généralement une humeur joyeuse et amicale. Orphelin, né à Stratford dans le Connecticut, il a appris très tôt à se débrouiller seul. Il n'a ni famille ni adresse permanente.

Vous l'appréciez beaucoup, même si des mois, voire des années, séparent chacune de vos rencontres. Vous seriez très affecté par sa mort et chercheriez certainement à le venger si quelque chose devait lui arriver. Les Jackson Elias sont le sel de la terre.

Ses ouvrages décrivent et analysent les cultes de la mort. Son livre le plus célèbre s'intitule *Les Fils de la Mort* et traite des communautés thugs dans l'Inde moderne. Elias parle couramment plusieurs langues et voyage sans cesse. Il est sociable et ne refuse pas un petit verre de temps à autre. Il fume la pipe. C'est aussi un coriace, solide et ponctuel, qui n'a pas peur de la bagarre ou des autorités. C'est d'abord un autodidacte et ses travaux de recherche très fouillés semblent s'appuyer sur une expérience de première main. Très secret, il ne parle jamais de ses projets avant d'en avoir terminé la rédaction.

Tous ses ouvrages expliquent comment les cultes exploitent les peurs de leurs adeptes. Elias est un sceptique qui n'a jamais découvert de preuves démontrant l'existence des pouvoirs surnaturels, de la magie ou des dieux ténébreux. Pour lui, les adeptes des cultes de la mort se caractérisent d'abord par leur folie et leur complexe d'infériorité. Ils massacrent des innocents pour se sentir puissants ou élus. Les cultes attirent essentiellement les faibles d'esprit, même si leurs chefs sont généralement très intelligents et manipulateurs. Lorsqu'un culte cesse de terrifier, il disparaît inéluctablement.

Des Crânes sur le Fleuve, (1910). Traite du culte des chasseurs de têtes du bassin de l'Amazone.

Les Maîtres des Arts Noirs (1912). Un survol des cultes sorciers à travers l'histoire.

Le Chemin de la Terreur (1913). Analyse le système de la peur employé par les cultes. Une introduction enthousiaste de Georges Sorel.

Un Cœur Encore Fumant (1915). La première partie traite des cultes de la mort historiques de la civilisation maya, la seconde décrit certains cultes de la mort existant encore au sein de l'Amérique Centrale actuelle.

Les Fils de la Mort (1918). La communauté thug moderne. Elias l'a infiltrée pour écrire ce livre.

Les Cultes de Sorcières en Angleterre (1920). Les cercles de sorcières de neuf comtés anglais et des interviews de sorcières anglaises modernes. Rebecca West a jugé qu'une partie de la documentation était insignifiante et abusivement exploitée.

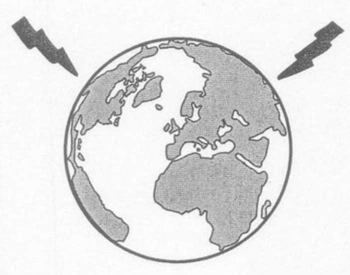
Le Pouvoir Noir (1921). Suite du *Chemin de la Terreur,* on y trouve les interviews anonymes de plusieurs chefs de cultes.

Tous ces ouvrages sont publiés par Prospero Press à New York — éditeur, Jonah Kensington. Ce dernier, un ami intime de Jackson Elias, vous connaît bien.

Aide de Jeu n° 1

World-Wide Telegraph Service

HUDSON TERMINAL, 30 CHURCH STREET
NEW YORK, USA



POSSÈDE INFORMATIONS CONCERNANT EXPÉDITION CARLYLE STOP CHERCHE INVESTIGATEURS SÛRS STOP ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP SIGNÉ JACKSON ELIAS

Aide de Jeu n° 2

Adieu à New York

ROGER CARLYLE, le play-boy bien connu, quittera discrètement la Grosse Pomme demain pour les tombes égyptiennes ! Ceux qui se souviennent des beautés que Roger dénichait dans les boîtes de nuit ne doutent pas qu'il parviendra à découvrir quelqu'un — euh, quelque chose d'aussi fabuleux dans les sables égyptiens.

— NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 4 avril 1919

Aide de Jeu n° 3

L'EXPÉDITION CARLYLE EMBARQUE POUR L'ANGLETERRE

Dirigée par le célèbre play-boy multimillionnaire Roger Carlyle, l'expédition Carlyle a embarqué ce matin pour Southampton à bord du fameux paquebot britannique l'*Imperial Standard.*

Contrairement à ce qui avait d'abord été annoncé, l'expédition conduira diverses recherches à Londres sous les auspices de la Fondation Penhew, avant de poursuivre vers l'Égypte le mois prochain.

Nos lecteurs se souviennent sans doute de la fabuleuse réception que donna Mr. Carlyle, maintenant âgé de 24 ans, à l'hôtel Waldorf-Astoria pour sa majorité. Depuis, scandales et indélicatesses sont devenus son image de marque sans que cela nuise à la sympathie que lui portent les habitants de Manhattan.

LES AUTRES MEMBRES DE L'EXPÉDITION

L'éminent égyptologue Sir Aubrey Penhew sera le commandant en second de l'équipe et le responsable des fouilles.

Le Dr Robert Huston, un psychologue "freudien" à la mode, accompagnera l'expédition afin de poursuivre des recherches sur les pictogrammes antiques.

Miss Hypatia Masters, souvent associée à Mr. Carlyle par le passé, jouera le rôle de photographe et d'archiviste.

Mr. Jack Brady, un ami intime de Mr. Carlyle, s'occupera de l'intendance.

À Londres, d'autres personnes pourraient se joindre à l'expédition.

— NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 5 avril 1919

Aide de Jeu n° 4

CARLYLE QUITTE L'ÉGYPTE

LE CAIRE (AP) — Sir Aubrey Penhew, porte-parole temporaire de l'expédition Carlyle, a annoncé lundi que les principaux membres de l'expédition allaient s'embarquer pour un "repos bien mérité" en Afrique Orientale.

Sir Aubrey a démenti toutes les rumeurs selon lesquelles l'expédition aurait découvert la trace du légendaire trésor des mines du Roi Salomon. Il maintient que le groupe part en safari pour "quelques jours de relâche après nos travaux dans les sables".

Roger Carlyle, le riche chef new-yorkais de l'expédition, n'a fait aucun commentaire ; il souffre toujours de son insolation récente.

Au sujet de ce malheureux incident, des experts du cru ont déclaré que l'Égypte était bien trop chaude en cette saison pour les Anglo-saxons. Ils ont ajouté que le jeune Américain n'avait pas été bien inspiré par son enthousiasme démocratique. Il aurait insisté, dit-on, pour manier lui aussi la pelle et la pioche.

— NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 3 juillet 1919

Aide de Jeu n° 5

D'ÉMINENTS VISITEURS

MOMBASA (Reuters) — Les principaux membres d'une expédition archéologique américaine prennent dans notre ville quelques jours de vacances après de longues fouilles en Égypte dans la Vallée du Nil.

Notre sous-secrétaire, Mr. Royston Whittingdon, a présidé un dîner d'accueil donné en leur honneur à Collingswood House au cours duquel Sir Aubrey, l'un des deux chefs de l'expédition, a enchanté tous les convives par son esprit.

Deux Américains accompagnent Sir Aubrey : le jeune financier Roger Carlyle ainsi que le médecin Robert Huston.

Le groupe s'enfoncera demain dans les terres pour un safari dans la région de Nairobi.

— NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 24 juillet 1919

Aide de Jeu n° 6

L'EXPÉDITION CARLYLE PORTÉE DISPARUE

MOMBASA (Reuters) — Les représentants de la police des hautes terres ont demandé aujourd'hui l'aide de la population pour éclairer la disparition de l'expédition Carlyle. Il y a maintenant deux mois que nous sommes sans nouvelles du groupe qui comprenait le playboy Roger Carlyle ainsi que trois autres citoyens américains et un éminent égyptologue du Royaume-Uni, Sir Aubrey Penhew.

L'expédition aurait quitté Nairobi le 3 août, apparemment pour un safari, mais certaines rumeurs suggèrent qu'elle cherchait, en fait, de légendaires trésors bibliques.

Carlyle et son groupe avaient, paraît-il, l'intention d'explorer la zone de la Vallée du Grand Rift, au nord-ouest de Nairobi.

— *NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 15 octobre 1919*

Aide de Jeu n° 7

ERICA CARLYLE ARRIVE EN AFRIQUE

MOMBASA (Reuters) — Afin d'approfondir les recherches, Miss Erica Carlyle, la sœur du jeune Américain qui dirigeait l'expédition Carlyle, portée disparue, arrivera aujourd'hui à bord du vaisseau égyptien *Fontaine de Vie.*

On a récemment reçu plusieurs témoignages émanant de la tribu Kikuyu concernant un éventuel massacre de Blancs près de la forêt d'Aberdare.

Miss Carlyle a déclaré qu'elle avait l'intention de retrouver son frère, quels que soient les efforts nécessaires. Elle a amené avec elle le noyau d'une expédition d'envergure.

Ses agents s'occupant déjà des approvisionnements et de la coordination avec certains représentants de la Colonie, Miss Carlyle et le reste de son groupe comptent partir demain pour Nairobi. Son amie, Miss Victoria Post, a souligné la ténacité de Miss Carlyle par des allusions aux rigueurs du voyage à bord d'un navire arabe.

— *NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 11 mars 1920*

Aide de Jeu n° 8

LE MASSACRE DE L'EXPÉDITION CONFIRMÉ !

NAIROBI (Reuters) — Le massacre de l'expédition Carlyle, depuis longtemps portée disparue, a été confirmé aujourd'hui par les représentants de la police territoriale.

Roger Carlyle, l'exubérant play-boy new-yorkais, fait partie des disparus.

Les autorités imputent la responsabilité de ces meurtres atroces à des hommes de la tribu Nandi. On a retrouvé les restes d'un peu plus d'une douzaine de porteurs et autres membres de l'expédition au fond de tombes cachées dans la jungle.

Erica Carlyle, sœur de Roger Carlyle et héritière de la fortune familiale, avait dirigé des recherches dangereuses sur les traces des disparus. Elle a attribué le mérite de cette découverte aux hommes de la tribu Kikuyu, même si c'est bien la police qui a découvert le site. Parmi les autres disparus de l'expédition, on peut encore citer Sir Aubrey Penhew, éminent égyptologue, Hypatia Masters, une habituée des soirées new-yorkaises, ainsi que le Dr Robert Huston. De nombreux porteurs ont aussi perdu la vie.

— *NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 24 mai 1920*

Aide de Jeu n° 9

LES MEURTRIERS PENDUS

NAIROBI (Reuters) — Cinq hommes de la tribu Nandi, convaincus d'être les chefs du sinistre massacre de l'expédition Carlyle, ont été exécutés ce matin après un rapide procès mené de main de maître.

Jusqu'au bout, les accusés ont refusé d'avouer où ils avaient caché les cadavres des chefs blancs de l'expédition. Mr. Harvis, le représentant de la Colonie, a laissé entendre tout au long du procès que ce massacre avait un mobile raciste et que les victimes blanches avaient certainement été emmenées dans un endroit secret pour y être torturées. Miss Erica Carlyle, qui avait dû renoncer à retrouver son frère, est partie voilà maintenant quelques semaines, mais ce triomphe de la justice devrait la réconforter.

— *NEW YORK PILLAR/RIPOSTE, 19 juin 1920*

Aide de Jeu n° 10

Le Caire, Egypte
Le 3 janvier 1919

Cher Mr. Carlyle,

J'ai appris que vous cherchiez certains renseignements concernant mon pays et je serais prêt à vous venir en aide. Je possède moi-même certaines pièces que je crois d'une grande importance. Si nous pouvions parvenir à un arrangement, je serais prêt à vous les céder. Bien sûr, ils sont très anciens et j'en attends un bon prix. Je ne doute pourtant pas que nous parviendrons à nous entendre quand votre agent me rendra visite. Je suis installé Rue des Chacals dans le Vieux Caire.

En l'attente, je reste votre humble serviteur

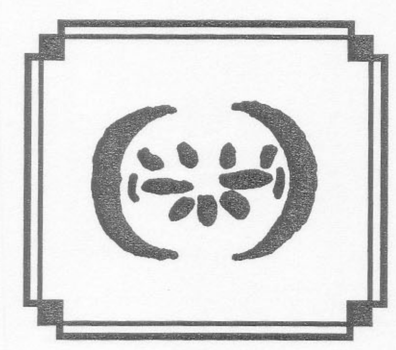
Faraz Najir

Aide de Jeu n° 11

Photographie

Un cliché flou de faible définition. Il représente un grand yacht à l'ancre au milieu de nombreuses jonques chinoises. Seule une partie du nom du bateau est visible : les trois premières lettres DAM.

Aide de Jeu n° 14



Aide de Jeu n° 18

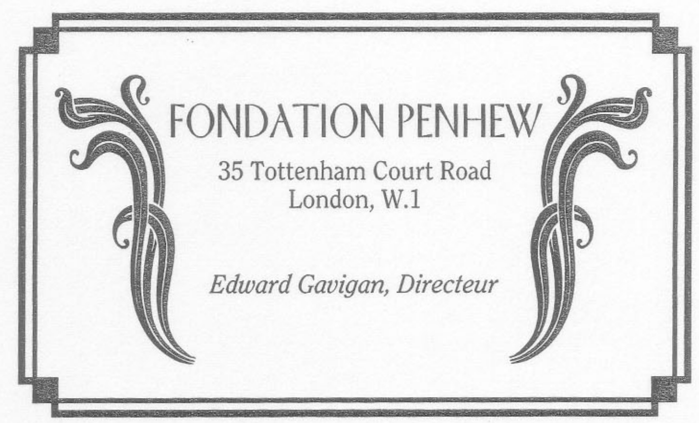
L'inscription au dos de la carte d'Emerson Imports est de la main d'Elias. Découpez la carte, pliez-la selon les pointillés et collez ou scotchez les deux faces

Emerson Imports

648 West 47th Street
New York, New York
Téléphone : HA 6-3900

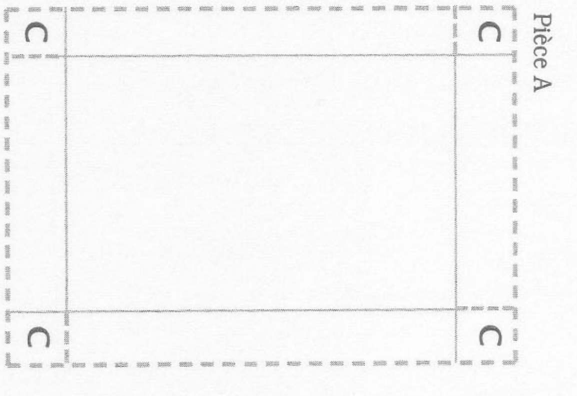
Silas N'Kwane

Aide de Jeu n° 15



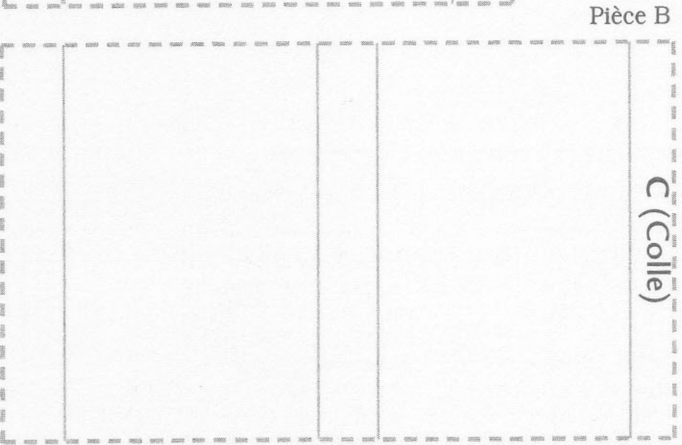
Aide de Jeu n° 12

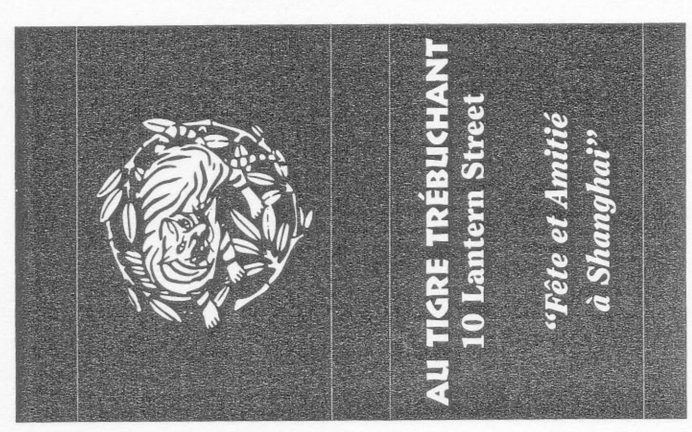
Instructions : Coupez le long des pointillés. Pliez en suivant les lignes pleines. Utilisez la Pièce A pour former la boîte intérieure et la Pièce B pour l'extérieur. La Boîte A devrait se glisser aisément dans la Boîte B. Collez ensuite l'enveloppe du Tigre Trébuchant sur l'extérieur de la Boîte B.



Pièce A

Pièce B





Aide de Jeu n° 13

La Vie d'un Dieu

extrait du journal manuscrit
de Montgomery Crompton

"Ses angles étaient magnifiques et fort étranges ; j'étais enchanté et ensorcelé par leur hideuse beauté et je pensais à ces fous du monde extérieur qui ne voyaient qu'une erreur dans l'agencement de ce lieu. Je riais de la gloire qu'ils manquaient. Quand les six lumières furent allumées et les grands mots prononcés, il arriva, nimbé de la grâce et la splendeur des Plans Supérieurs et je n'aspirais plus qu'à m'ouvrir les veines pour que ma vie se fonde dans son Être, et que je devienne, pour une part, un dieu !"

Aide de Jeu n° 19

DE NOUVEAUX MASSACRES !

Le *Scoop* offre une récompense !

LE CADAVRE ENCORE NON IDENTIFIÉ d'un étranger a été retrouvé flottant sur la Tamise ; c'est la 24ème victime d'une longue série de meurtres étranges.

Bien que l'inspecteur Barrington de Scotland Yard n'ait encore fait aucun commentaire à ce sujet, nos informateurs nous apprennent que la victime a été violemment battue par un ou plusieurs agresseurs avant d'être poignardée au cœur.

Cette longue série de meurtres se poursuit depuis maintenant trois ans sans que notre bonne police soit plus avancée. Devons-nous espérer que Mr. Sherlock Holmes qui, selon Mr. Doyle, serait à la retraite, viendra une dernière fois en aide à son pays ?

Nous rappelons aux lecteurs du *Scoop* qu'une récompense sera versée à toute personne susceptible de nous fournir des renseignements en vue de l'arrestation et condamnation des auteurs de ces meurtres. Cette récompense s'élève maintenant à 24 £. Soyez vigilants !

— LE SCOOP

Aide de Jeu n° 27

7 nov. 1924

Mr. Jackson Elias
c/o Prospero Press
Lexington Avenue, New York City

Cher Mr. Elias,

Le livre que vous m'aviez demandé n'est malheureusement plus en notre possession, mais je pense que vous pourriez trouver ce que vous cherchez dans d'autres ouvrages de nos collections. Si vous m'appelez à votre arrivée, je serai très heureuse de vous rendre service.

Fidèlement,

Miriam Atwright

Miriam Atwright

Aide de Jeu n° 16

Ce soir seulement

“Le culte des Ténèbres en Polynésie & dans le sud-ouest du Pacifique”

Une conférence de deux heures illustrée par des diapositives

délivrée par
le Professeur Anthony Cowles, Ph. D.
de l'Université de Sydney (Australie)
et actuellement titulaire
de la Chaire Lockley
d'Ésotérisme Polynésien
à l'Université de Miskatonic (Arkham)

Hall Schuyler, U.N.Y
20 heures

Ce soir seulement

Aide de Jeu n° 17

Nairobi, le 8 aout 1924

Cher Jonah,
Scoop à l'horizon ! Il est possible que tous les membres de l'expédition Carlyle ne soient pas morts. J'ai une piste. Les autorités locales démentent toute implication d'un culte, mais les autochtones chantent une autre chanson. Tu n'en croirais pas tes oreilles ! Les notes que je t'envoie devraient te faire saliver ! Cette histoire pourrait faire notre fortune !

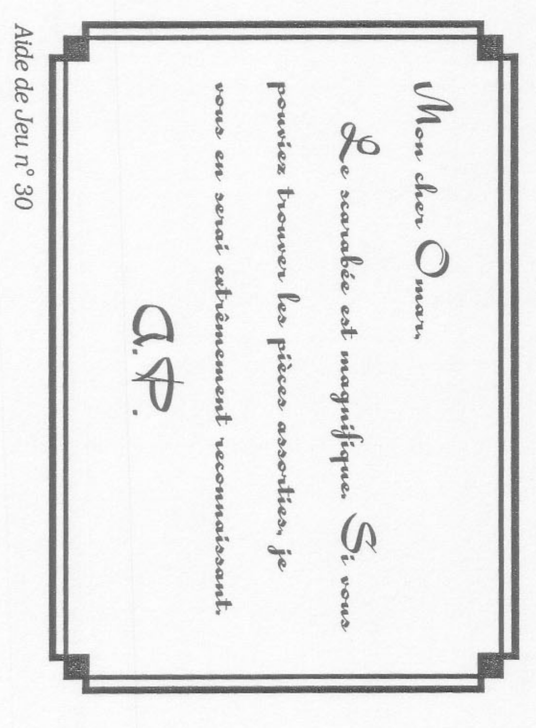
Baisers sanglants.
J.

P.S. Je vais avoir besoin d'une avance pour poursuivre mes recherches. Je te contacterai.

Aide de Jeu n° 20

Bien des noms, bien des formes,
pour la même chose et le même but —
Besoin d'aide —
Trop important, trop effrayable.
Ces rêves — les mêmes que Carlyle ?
Voir les dossiers de ce psychanalyste —
Tous vivants ! Ils vont ouvrir le Portail.
Pourquoi ? — le pouvoir et le danger
sont donc bien réels. Ils —
tous ces ruisselets —
Les livres sont dans le coffre de Carlyle —
A ma recherche. L'océan me
protégera-t-il ?
Oh non ! Ce n'est pas le moment
d'abandonner. Je dois prévenir —
convaincre les lecteurs. Faut-il hurler
à l'aide ? Hurlons ensemble —

Aide de Jeu n° 22



Mon cher Omar,
Le scarabée est magnifique. Si vous pouviez trouver les pièces assorties, je vous en serai extrêmement reconnaissant.
A.P.

Aide de Jeu n° 30

Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi

De simples feuilles de papier blanc couvertes sur une seule face par l'écriture d'Elias. Jonah Kensington a classé l'ensemble en différentes liasses maintenues par des trombones. Les notes sont relativement claires mais étonnamment dépourvues de toute conclusion, lien logique ou orientations bien définie. L'écriture est ferme et nette.

LA PREMIÈRE liasse décrit les multiples bureaux, personnalités officielles et tribus qu'Elias a visités en quête de renseignements sur les cultes et leurs rituels. Rien de très concluant. Elias repousse pourtant la version officielle du massacre de l'expédition Carlyle.

LA DEUXIÈME liasse retrace le voyage d'Elias sur les lieux du massacre. Il souligne l'absence de toute vie animale ou végétale à cet endroit et note que toutes les tribus environnantes évitent ce lieu qui serait maudit par le Dieu du Vent Noir vivant au sommet de la montagne.

LA TROISIÈME liasse résume l'interview de Johnstone Kenyatta. Ce dernier prétend que le culte de la Langue Sanglante a pu massacrer les membres de l'expédition Carlyle. Ce culte serait installé dans les montagnes et sa grande prêtresse serait une partie de la Montagne du Vent Noir. Elias affiche un scepticisme poli, mais Kenyatta insiste sur ce point. Une collection de citations montre à quel point les tribus locales craignent et haïssent la Langue Sanglante, un culte contre lequel les magies tribales restent impuissantes et dont le dieu n'est pas originaire d'Afrique.

LA QUATRIÈME liasse recoupe l'interview de Kenyatta. Elias se fait confirmer l'existence de la Langue Sanglante par plusieurs sources, mais n'obtient pas mieux que des ouï-dire. On parle, entre autres, de rapts d'enfants destinés aux sacrifices et de grandes créatures ailées qui descendent de la Montagne du Vent Noir pour capturer des victimes. Le culte adore un dieu inconnu des ethnologues qui ne correspond à aucun modèle traditionnel africain. Elias cite en particulier "Sam Mariga, gare".

LA CINQUIÈME section ne comprend qu'une seule feuille. C'est une sorte de pense-bête où Elias note que l'itinéraire égyptien de l'expédition Carlyle mérite d'être soigneusement étudié. Il pense que le détour kenyan du groupe trouve son explication sur les bords du Nil.

LA SIXIÈME liasse contient la longue interview du Lt. Mark Selkirk. C'est lui et ses hommes qui ont découvert les restes du massacre. En poste au Kenya depuis la dernière guerre, Selkirk a été frappé par l'état de conservation des cadavres. Les dépouilles étaient à peine marquées par leur long séjour à l'air libre — "comme si la pourriture elle-même n'avait pas voulu s'approcher de cet endroit". Les cadavres avaient été systématiquement mis en pièces — un travail de bête sauvage — mais le lieutenant ne connaît aucun animal capable d'un tel acharnement. "Inimaginable. Inexplicable." Selkirk pense, lui aussi, que les Nandis pourraient avoir joué un rôle dans cette affaire, mais il soupçonne que les preuves présentées contre les "meneurs" ont été fabriquées de toutes pièces. "Ce ne serait pas la première fois." Selkirk confirme qu'aucun corps de race blanche n'a été découvert sur place ; cet endroit désolé ne contenait que les restes des porteurs noirs.

LA SEPTIÈME section tient aussi sur une seule feuille. Au Victoria Bar à Nairobi, Elias fait connaissance avec Nelson. Ce mercenaire travaillait pour les Italiens sur la frontière Somalie-Abyssinie. Il s'est enfui au Kenya après avoir trahi ses employeurs. Il affirme avoir vu Jack Brady, bien vivant, à Hong Kong, moins de deux ans (mars 1923) avant le voyage d'Elias au Kenya, longtemps après que la justice kenyane eut déclaré morts les membres de l'expédition Carlyle. Réservé et taciturne, Brady s'était tout de même montré amical. Nelson n'avait pas cherché à en savoir plus. C'est cette déclaration qui incite Elias à penser que d'autres membres de l'expédition pourraient être encore en vie.

LA HUITIÈME liasse prépare la structure du livre à venir, mais le contenu est assez anodin, avec des notes telles que "dire ce qui est arrivé" ou "expliquer pourquoi".

Aide de Jeu n° 21

Aide de Jeu n° 29

Cher Aubrey,
On s'est occupé d'Elias à New York. Vous devez arrêter Brady. Je ne comprends pas qu'il ait pu nous échapper si longtemps. Cet homme pourrait faire obstacle aux desseins de notre puissant Seigneur. Si vous le désirez, je

Aide de Jeu n° 37

À : Tous les Acolytes
OBJET : Apprentissage Magique
DATE : - - 1925

Il est rappelé à tous les acolytes que leur devoir envers leur dieu passe aussi par la pratique régulière et studieuse des gestuelles et intonations nécromanciennes qui conditionnent leurs sortilèges. Un examen de votre capacité au Flétrissement aura lieu dans deux semaines à compter d'aujourd'hui.

R.H.

À : Tous les Acolytes
OBJET : La Chasse Récente
DATE : - - 1925

Nous n'avons toujours pas retrouvé notre "gibier sur deux jambes". Aucune excuse ne peut justifier cette incapacité à localiser un humain dépourvu aussi bien d'armes que de nourriture, eau ou magie. Rappelez les "lignards" à leur devoir de vigilance.

R.H.

Carlyle, Roger Vane Worthington
Premier rendez-vous : 11 janvier 1918
Référence : Erica Carlyle
Plus proche parente : Erica Carlyle

Cédant à l'insistance de sa sœur, Mr. Roger Carlyle est venu me voir ce matin. Il minimise la gravité de son état mental, mais avoue qu'il éprouve quelques difficultés à dormir, difficultés provoquées par un rêve récurrent dans lequel une voix lointaine l'appelle. (À noter : cette voix l'appelle par son deuxième prénom, Vane, celui que Mr. Carlyle utilise lorsqu'il pense à lui-même.) Carlyle marche vers cette voix et doit lutter contre un brouillard filamenteux qui semble entourer celui qui l'appelle.

Cet appelant est un homme — grand, maigre, sombre. Sur son front brûle une croix ansée inversée. En continuant sur ce thème égyptien (C. affirme ne s'être jamais intéressé à l'Égypte), l'homme lève les mains vers C., les paumes en l'air. C. voit son propre visage dessiné sur la paume gauche et une étrange pyramide asymétrique sur la paume droite.

L'appelant joint alors les mains et C. quitte le sol pour flotter dans l'espace. Il s'arrête devant un assemblage de formes monstrueuses, des humains aux membres bestiaux, munis de griffes et de serres, et d'autres éléments méconnaissables. Tous entourent une boule palpitante d'énergie jaune dans laquelle C. reconnaît un autre aspect de l'appelant. La boule l'attire en elle ; il s'y fond et voit à travers des yeux qui ne sont pas les siens. Un immense triangle apparaît dans le néant, asymétrique comme l'était la pyramide. C. entend alors l'appelant lui dire : "Et deviens avec moi un dieu". Des millions de formes et silhouettes étranges se précipitent dans le triangle et C. se réveille.

C. ne considère pas ce rêve comme un cauchemar, bien qu'il perturbe son sommeil. Il affirme y trouver un sentiment d'exaltation et croit être l'objet d'un appel authentique. Je pense plutôt qu'il ne sait que décider à ce sujet. Cette incapacité à décider semble caractériser l'essentiel de sa vie.

18 septembre 1918
Il l'appelle M'Weru, Anastasia, ma Prêtresse. Elle l'obsède. Rien d'étonnant : une dévotion extérieure lui permet sans doute d'apaiser l'incroyable tension générée par ses contradictions mégalomanes. Elle va constituer une terrible rivale pour mon autorité.

Le 3 décembre 1918
Si je ne le suis pas, C. menace de me dénoncer. Si je le suis, je ne serais plus en position de conduire l'analyse. Quel sera alors mon rôle ?

Aide de Jeu n° 24

Min, mon ami,

Je dois disparaître pour terminer le travail. Prépare tes Sincères ; nous partons bientôt. Te contacterai selon la procédure habituelle.

Jack

Aide de Jeu n° 42

Tragédie à la Mosquée Ibn Tulun

Six des érudits les plus respectés d'Ibn Tulun sont morts la nuit dernière, écrasés par l'effondrement de leur salle d'étude.

Une enquête sur les causes de ce désastre est en cours.

Nessim Efti a été porté disparu mais on n'espère pas le retrouver vivant. Achmed Zehavi, le Nazir d'Ibn Tulun, a survécu. Il a été transporté à l'hôpital en état de choc.

L'accident est intervenu dans un bâtiment contigu à la Mosquée. Le monument historique n'a lui-même pas été endommagé.

Aide de Jeu n° 32

Le Peintre de l'Horreur à l'Honneur

Ses abominables créations ridiculisent les "Surréalistes"

LES COLLECTIONNEURS peuvent maintenant acquérir des scènes de sauvagerie rivalisant en horreur avec les pires cauchemars de la Grande Guerre, tout en étant bien plus exotiques que les sinistres épisodes de ce conflit.

Les œuvres de l'artiste londonien Miles Shipley commencent à être recherchées par les collectionneurs qui paient parfois jusqu'à 300 £ pour ses toiles.

Notre correspondant a vu plusieurs douzaines de ces œuvres et les a trouvées incroyablement odieuses. Femmes violées, monstres lacérant les entrailles d'un homme, sombres paysages fantasmagoriques, visages grimaçant d'horreur ne sont que quelques-uns des sujets traités par Shipley.

L'horreur de ces œuvres est encore accrue par l'excellence de leurs conception et facture qui leur confère une inquiétante vraisemblance : on pourrait croire que le peintre a travaillé sur photographies, des clichés qui n'ont certainement pas pu être pris sur notre planète !

De fait, l'artiste affirme être en contact avec "d'autres dimensions" où résideraient des êtres très puissants et ses œuvres ne feraient que rendre compte de ses visions.

Mr. Shipley est issu de la classe laborieuse et n'a reçu aucune formation artistique. Il réussit pourtant là où tant d'autres ont échoué.

Les critiques s'accordent à dire que Shipley représente une réponse anglaise aux "surréalistes" continentaux dont les adeptes controversés n'ont toujours pas réussi à convaincre John Bull que la manière d'un tableau est plus importante que son sujet.

Un coup de chapeau à Miles Shipley qui n'hésite pas à dénoncer ces charlatans !

— LE SCOOP

Aide de Jeu n° 25

LA POLICE MISE EN ÉCHEC PAR UN ABOMINABLE MEURTRIER !

Le tueur inhumain aurait-il survécu à un coup de fusil ?

LES HABITANTS DE LA VALLÉE DE LA DERWENT, toujours sous le choc de deux meurtres accompagnés d'une attaque sur une troisième victime, n'ont toujours pas été rassurés par la moindre explication ou arrestation après plusieurs mois.

George Osgood, fermier à Lesser-Edale, puis Miss Lydia Perkins, du même village, ont d'abord été littéralement déchiquetés. Ces deux meurtres sont intervenus au cours de nuits consécutives mais aucun autre lien n'a pu être établi entre eux. La troisième nuit, c'est le charron Harold Short qui a failli être tué, mais il a réussi à repousser son effroyable agresseur. Il jure qu'il s'agit d'une créature inhumaine et pourtant semblable à l'homme.

Le Constable Tumwell, de Lesser-Edale, croit avoir abattu la bête d'un coup de fusil après son attaque sur Short. D'autres habitants de la région prétendent pourtant l'avoir revue depuis.

En fait, nombreux sont ceux qui affirment que les hurlements de la bête s'élèvent encore sur Lesser-Edale à l'approche de la pleine lune.

Nous rappelons à nos lecteurs l'existence des Protocoles du Danger instaurés il y a maintenant bien longtemps par votre journal favori et les avertissons que les gorges pittoresques qui entourent Le Pic ont été décrétées par le *Scoop* Zone de Grand Danger !

Il est conseillé aux habitants des Midlands de ne pas quitter leur maison la nuit et de rendre compte de tout événement étrange à la police et au Scoop.

— LE SCOOP

Aide de Jeu n° 26

"J'AI FAILLI Y PASSER !"

par Alan Groot, la victime

C'était comme se retourner brusquement parce que l'on sait que quelque chose est là et ne trouver que le néant, un néant imprégné d'une vie abjecte ! L'odeur humide et froide de l'épais brouillard avait complètement disparu devant cette puanteur de cheveux brûlés, une puanteur qui semblait m'agripper pour mieux s'enfoncer dans mes poumons, s'insinuant de force au plus profond de mon corps. J'étouffais. Cette... présence voulait me tuer. Comment décrire l'horrible invasion de ces tentacules de brume ? Et je ne voyais toujours rien !

— Extrait d'un article plus long réellement écrit par Mickey Mahoney quelques mois avant l'arrivée des investigateurs.

Aide de Jeu n° 28

Le témoignag du sergent Bumption


Sgt. Bumption

"C'était vraiment moche. J'n'avais jamais rien vu d'pareil. Des corps partout – enfin, pas des corps, des morceaux d'corps. Une tête par ici, un bras par là, déchirés comme du papier journal. À croire que ces pauvres types avaient été bouffés et recrachés par un putain de diable, j'd'mande pardon à la dame. Les chacals et les buses auraient dû les ronger jusqu'à l'os avant qu'on arrive, mais les nègres disaient que même les bêtes évitaient le coin et voulaient rien becqueter. Les animaux y sentent le mal, j'crois. Enfin, j'espère que j'reverrai jamais un truc pareil."

SERGENT BUMPTION

Aide de Jeu n° 34

Le Club des Navigateurs Partiellement Détruit

Le Club des Navigateurs s'est en partie effondré la nuit dernière. La façade sur le fleuve a subi d'importants dégâts, "plus de 8 000 £" selon les assureurs.

Il semble qu'aucune victime n'est à déplorer.

Selon un avis d'expert non confirmé, des infiltrations auraient miné la partie du quai où se dresse le célèbre club et provoqué son effondrement.

Des ivrognes assemblés sur la berge jurent avoir vu d'étranges créatures émerger du fleuve juste avant la catastrophe. Leurs élucubrations ont entrecoupé le dangereux travail de dégagement des décombres d'un moment de détente bienvenu.

— Courrier de Shanghai

Aide de Jeu n° 38

Une prophétie traduite de la version hindî du

Cthaat Aquadingen

Et le portail s'ouvrira quand le soleil sera occulté. Ainsi le Petit Rampant pourra éveiller au monde ceux qui vivent au-delà et les ramener. La mer les engloutira puis les vomira et le léopard se nourrira de chair au printemps à Rudraprayag.

Aide de Jeu n° 35

Le témoignage de Besart

"Un avocat m'a contacté et j'ai accepté de travailler comme acheteur pour un Américain fortuné, Mr. Roger Carlyle. Sur instructions écrites de Carlyle, j'ai acheté certains artefacts à Faraz Najir, un marchand d'antiquités, et les ai fait expédier en fraude à Sir Aubrey Penhew à Londres. Je sais qu'il s'agissait bien d'objets antiques mais rien de plus.

"Lorsque l'expédition Carlyle est arrivée en Égypte, je me suis occupé de l'équipement et des autorisations. Le site prioritaire se trouvait à Dhashûr, près de la Pyramide Inclinée.

"Un jour à Dhashûr, Jack Brady est venu me voir pour me dire que Carlyle, Hypatia Masters, Sir Aubrey Penhew et le Dr Robert Huston avaient disparu dans la Pyramide Inclinée. Brady était surexcité et soupçonnait un mauvais coup ; tous les terrassiers avaient fui le site. Tout travail s'était arrêté.

"Le lendemain, Carlyle et les autres ont réapparu. Ils étaient excités par une découverte extraordinaire, mais ne voulaient en parler à personne. Je n'ai jamais su ce que c'était ; Sir Aubrey était un vrai dragon, question discrétion. Tous avaient changé, de manière indéfinissable mais pas en bien. Je n'ai pas cherché à en savoir plus.

"Le même soir, une vieille Égyptienne est venu me voir. Elle disait que son fils travaillait aux fouilles, que tout le monde s'était enfui parce que Carlyle et les autres avaient invoqué une malfaisance antique, le Messager du Vent Noir. Elle disait que tous les Européens étaient damnés, sauf moi et Brady, qu'elle pouvait voir ces choses-là. Si je voulais une preuve, je n'avais qu'à me rendre à la Pyramide Effondrée de Meïdoum lorsque la lune est la plus mince — la veille de la nouvelle lune. Dieu me protège, j'y suis allé !

"J'ai pris un des camions et j'ai dit que j'allais passer la nuit au Caire, au quartier des plaisirs. Mais, en fait, j'ai foncé au sud. Trente kilomètres après, j'étais à Meïdoum et je me suis caché là où elle m'avait dit. C'est là, au plus profond de la nuit, que j'ai vu Carlyle et les autres se livrer à des rites obscènes avec une centaine d'autres fous. Le désert lui-même semblait s'animer : il rampait, ondulait vers les ruines de la pyramide. Devant mes yeux horrifiés, les ruines elles-mêmes se sont transformées en une chose squelettique aux yeux globuleux !

"D'étranges créatures ont surgi des sables pour se saisir des danseurs et leur déchirer la gorge, l'un après l'autre. Tous ont été tués jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les Européens.

"Quelque chose d'autre est alors sorti du sable ; c'était grand comme un éléphant, mais il y avait cinq têtes distinctes et hirsutes. Là, j'ai compris ce que c'était — mais je serais fou d'en parler ! Je l'ai vu se dresser dans la nuit et tout engloutir d'une seule bouchée vorace : les cadavres déchiquetés et leurs monstrueux meurtriers. Il ne restait plus que les cinq survivants et la puanteur des sables gorgés de sang.

"Je me suis évanoui. Après, je me souviens d'avoir erré dans le désert mais d'autres abominations m'attendaient. Un peu avant l'aube, du haut d'une dune, j'ai vu des centaines de sphinx noirs ; ils étaient alignés en rangées interminables et attendaient, attendaient l'heure de folie où ils pourraient s'abattre sur le monde et le dévorer ! Je me suis encore évanoui et je ne me rappelle rien des mois qui ont suivi.

"Un homme m'a découvert. Sa mère et lui se sont occupés de moi pendant deux ans, deux ans à prendre soin d'une coquille vide et tourmentée. Je suis rentré au Caire mais les cauchemars sont venus ! Seul le haschisch peut m'aider maintenant, ou l'opium quand j'en trouve. Mes réserves sont basses et la vie est intolérable sans le haschisch. Aidez-moi, s'il vous plaît ! Seules les drogues me gardent de la folie. Tout est perdu, messieurs, tout. Il n'y a plus d'espoir pour aucun d'entre nous. Ils attendent. Partout. Vous partagerez peut-être une pipe avec moi ?

Aide de Jeu n° 31

Incendie sur Ching-ling Road

Trois moines ont péri dans l'incendie d'un pavillon du Jardin des Nuages Pourpres d'Automne. Un brasero renversé serait à l'origine du sinistre.

Les victimes n'ont pas encore été officiellement identifiées, mais nous savons de source sûre qu'il s'agit de trois érudits respectés du T'ang, des Cinq Dynasties et de la littérature Sung, une énorme perte pour la culture chinoise.

Des témoins oculaires ont indiqué que ce feu nocturne a littéralement bondi d'un premier pavillon en flammes vers un second où les moines s'étaient réfugiés. "Un nuage de feu volait derrière eux", précise Liu Chen-dai, un résident de Brillant Poppy Lane.

On a vu un Européen quitter le jardin pendant l'incendie. La police requiert respectueusement son aide pour l'enquête à venir.

— Courrier de Shanghai

Aide de Jeu n° 39

Meurtres sur Lantern Street

La police nous informe que deux meurtres ont eu lieu au 88, Lantern Street, "après minuit" la nuit dernière. Les victimes ont été identifiées : Miss Reparita Wong, résidant à cette adresse, et Mr. Chin Hsi-chou, dont l'adresse est encore inconnue à l'heure où nous mettons sous presse.

L'inspecteur de police Chong souligne la violence exceptionnelle de ces meurtres. Il adresse un appel à renseignements à tous ceux qui connaissaient Miss Wong ou Mr. Chin.

Même les habitués de Lantern Street, qui ne sont pourtant pas réputés pour leur sensibilité, ont été choqués par la cruauté de ces assassinats. Une des témoins était si perturbée qu'elle a décrit le tueur comme une chauve-souris géante.

— Courrier de Shanghai

Aide de Jeu n° 40

7 mars — Jock Kuburaga prétend que des Abos nous suivent. Bien étrange, si c'est vrai. Ces primitifs ont appris à craindre les fusils, et le goût prononcé de notre guide pour leur usage. Pour ce que j'en sais, ils ont plutôt l'habitude de déguerpir dès que l'homme blanc arrive.

21 mars — Nous sommes à peu près aussi loin de Joanna Spring que du Puits Séparation, à l'est d'une terrible ligne de lacs desséchés. La chaleur est abominable. Nous n'espérons plus beaucoup : on ne trouvera rien dans ce désert et certainement pas d'affleurement de quartz ! Les indications de L. sont systématiquement erronées. Ses compétences en cartographie relèvent du charlatanisme.

Aujourd'hui, nous avons repéré plusieurs oiseaux gigantesques qui planaient mollement loin au-dessus de nous. Que font-ils là et où peuvent-ils se rendre ?

22 mars — Aujourd'hui vers midi, nous avons retrouvé Jock partiellement enterré dans une ravine. Son corps était raboté et couvert de centaines de petites piqûres, comme s'il était passé à la sableuse. Nous l'avons inhumé, bien sûr. Ses conseils nous manqueront, de même que ses compétences de chamelier.

23 mars — Nous avons découvert ce qui semble bien être les ruines d'une antique cité surgissant des dunes mouvantes ! Je pense avoir réussi plusieurs bonnes photographies de cette stupéfiante trouvaille, même si six seulement de mes plaques ont survécu à la chaleur. Si l'on se fie à l'érosion apparente, ces blocs et ces colonnes auraient plus de 10 000 ans ! Incroyable !

24 mars — Quatre chameaux ont été tués dans l'attaque de la nuit dernière. J'ai vu au moins deux Abos et l'obscurité en cachait certainement d'autres. Je suis sûr d'en avoir touché un. C'est la fin de notre expédition ; il nous faut rentrer à Cuncudgerie et signaler cet accrochage.

La nuit ne cachait pas que des hommes. J'ai vu des formes bien trop grandes pendant l'attaque. Le cadavre de Vieux Sam le chameau le prouve bien. Sa dépouille est rabotée et transpercée — comment décrire la chose ? — comme celle du pauvre Jock. L'attaque n'a pas duré plus de deux minutes et je ne peux pas croire que des mains humaines ont pu infliger autant de blessures en si peu de temps. Mais qu'est-ce que cela pouvait être ?

Aide de Jeu n° 36

Salut Pharaon des Ténèbres. Salut Nyarlathotep. Cthulhu fhtagn. Nyarlathotep th'ga, shamesh, shamesh. Nyarlathotep th'ga. Cthulhu fhtagn !

13 juin 1921 : J'entame enfin la tâche qui m'est assignée par mon seigneur et maître le Pharaon Noir. Il m'a donné mes rêves, il m'a donné l'Égypte et je le paierai de ses faveurs en lui donnant le monde des hommes. Le pouvoir, la beauté, nul ne peut apprécier ce qu'il n'a pas connu. Je connais le pouvoir et la beauté, la beauté d'une vie entièrement vouée à mon seigneur

30 août 1921 : Huston a enfin envoyé les plans. Complexes et fascinants. Il faudra un certain temps pour les comprendre et commencer la construction. On m'a promis la connaissance nécessaire et ma foi est grande

7 septembre 1921 : Les premiers chargements sont arrivés. Nous sommes tous ravis. Les Profonds nous ont rejoints. Le travail commence.

15 janvier 1922 : La première phase est achevée. Les chargements se succèdent plus rapidement maintenant. Il me faudra bientôt commencer le travail sur la tête explosive.

8 avril 1923 : Les barres sont en place, mais il nous faut plus de connaissance. Huston nous est précieux. Je n'aurais jamais cru possible

4 octobre 1923 : Le travail sur le système de guidage est arrêté. Huston doit atteindre un niveau plus profond et cela prendra du temps. Notre Maître a promis de l'aider en envoyant un membre de la Grande Race. Comme j'ai hâte de parler à l'un d'entre eux

19 janvier 1924 : Le travail a repris dans la joie. Le jour est proche

29 septembre 1924 : Le missile est terminé mais l'ogive me déconcerte. Je dois prier aide et conseil. Ho Fong m'avertit que quelqu'un connaît nos plans. Ce misérable Carlyle est-il toujours vivant ? Notre Maître daignera-t-il m'en parler ?

11 février 1925 : Tout est prêt. Nous n'attendons plus que le Grand Jour, l'Heure de L'Ouverture du Grand Portail. Nul ne peut s'opposer à Sa volonté. Nyarlathotep th'ga. Cthulhu fhtagn !

Aide de Jeu n° 45

Le témoignage de Jack Brady

"Je m'appelle Jack Brady. Vous me cherchiez, je crois. Eh bien, j'ai un peu de temps et vous avez quelques questions à me poser. À ce que j'ai compris, vous n'avez jamais pu parler à Jackson Elias. Peu importe, je vais tout vous expliquer et vous pourrez me poser vos questions ensuite.

"Pour ce que j'en sais, on est tous dans une sale affaire. Plus j'en apprends, plus j'ai la trouille. Quand j'ai vendu la mèche à Jackson Elias, j'espérais que les gens liraient son livre et feraient quelque chose contre ce culte. Désolé que ça se soit mal terminé pour lui — c'était un ami à vous ? Enfin, je l'avais prévenu, et sans rien lui cacher. Je vous préviens donc aussi, les gars : le culte ne plaisante pas. Mais des durs comme vous le savent peut-être déjà." (Il rit.)

"Bon, dès le départ, j'avais senti que la négresse de Roger n'amenait rien de bon. C'était vraiment une garce et elle le menait par le bout du nez. Il devait bien se rendre compte aussi qu'elle ne lui valait rien car plus il la voyait et plus il faisait ces cauchemars de cinglé. Quand il a voulu partir en Égypte, j'ai cru que c'était une bonne chose : il ne la verrait plus et tout redeviendrait normal. C'était un ami et il m'avait sauvé la peau.

"Au début, j'ai cru que tout irait bien. À Londres, c'était très chouette. C'est au Caire que Roger a recommencé avec ces rêves où il rencontrait un dieu et d'autres foutaises. Mais il ne buvait plus, la fille n'était plus là et les gentlemen qu'avait emmenés Roger se montraient encore plus cinglés que lui. Là, je m'suis dit que le temps se gâtait vraiment.

"Roger passait tout son temps avec les vieilleries de Faraz Najir et il ne s'arrangeait pas. Il y avait un buste en pierre noire qu'il regardait comme un zombie pendant des heures. Il y avait aussi une carte qu'il étudiait encore et encore, à croire que c'était une jolie pépée. Il a commencé à me raconter qu'il pourrait rencontrer le dieu dès qu'il aurait brisé l'Œil et ouvert le chemin.

"Ce maudit Docteur Huston aurait dû essayer de le calmer mais, au contraire, il l'encourageait. Alors, au cours de notre première nuit à Dhashûr, Roger s'est faufilé hors du camp et il a escaladé la Pyramide Rouge. Vous n'avez jamais grimpé en haut d'une pyramide ? C'est sacrement raide et Roger filait sur ce tas de roc comme un vrai singe. Jamais un coup d'œil en arrière, jamais une hésitation, c'est là que j'ai compris que le pauvre bougre était complètement fou. Mais je l'ai suivi." (Il rit de nouveau.) "J'étais fou moi aussi.

"Sur les deux premiers tiers de la Pyramide Rouge, il faut escalader d'énormes blocs de pierre les uns après les autres. On dirait que des gamins se sont amusés à empiler à la va-vite des milliers de blocs géants. Les bâtisseurs des pyramides avaient lissé ce chaos d'une jolie couverture bien plane. Mais plus tard les gens ont volé les pierres de la couverture, toute la partie basse en tout cas ; les pierres du sommet étaient trop difficiles à atteindre et elles sont encore là. Mais Roger a aussi franchi ce dernier tiers comme l'éclair. Moi j'étais toujours derrière et j'avais les yeux qui me sortaient de la tête : les prises étaient vraiment rares et je n'avais pas du tout envie de dégringoler toute cette maudite pyramide.

"Il y a une petite plate-forme au sommet de la pyramide. Quand Roger a été dessus, il a enfilé une espèce de tunique et commencé à faire des bruits bizarres, de vrais piaillements de dingue. Puis il y a eu cette explosion, une belle, avec toutes sortes d'échos bizarres et hurlements, et un grand éclair rouge. J'ai arrêté de bouger pendant un moment pour être sûr que ce soit fini. Et Roger est venu me voir. Il m'a dit : 'L'Œil est parti, Jack. Maintenant, nous pouvons devenir des dieux'.

"Bon, ce que disait Roger, je m'en méfiais, vous comprenez, mais à côté de lui, un morceau de pierre avait été arraché et ça semblait tout frais. Lorsque j'y suis retourné le lendemain, le trou s'était rempli, à croire que la pyramide s'était réparée toute seule. Mais en bas de la pyramide, j'ai trouvé un morceau de rocher qui correspondait au trou et qui portait un signe." (Brady dessine sommairement un signe mystérieux ; c'est le symbole étrange dessiné en gris clair dans l'angle supérieur droit de ce document.) "Maintenant, je sais ce qui s'est passé : la magie du symbole nous protégeait des serviteurs du Mal et Roger l'a délibérément détruit.

"Deux jours plus tard, toute la bande — Penhew, Roger, Huston et Patty — m'a faussé compagnie. Ils ont disparu dans la Pyramide Penchée. Certains des boys sont allés les chercher et ils sont ressortis de la pyramide en hurlant qu'elle avait mangé nos éminents scientifiques. Horreur, malheur : tous les terrassiers ont commencé à décamper. Tout le site de fouille s'est retrouvé désert en moins de cinq minutes. Il ne restait plus que moi. Bien sûr, je suis entré dans la pyramide et, comme de juste, il n'y avait plus personne à l'intérieur. J'étais inquiet.

"Bien plus tard, tous les disparus sont pourtant ressortis de la pyramide. D'après Roger, ils étaient allés en Égypte, la vraie Égypte, celle des Pharaons. Et ce n'était pas la plus insensée de ses élucubrations. Penhew avait rajeuni de cinq ans au moins. Patty et Huston avaient eux aussi changés. Personne ne voulait rien m'expliquer et tout le monde se fichait qu'il soit devenu presque impossible d'engager des terrassiers.

"Après cela, lorsque je me réveillais la nuit, je les entendais parler dans un jargon à vous donner la chair de poule ; rien que j'ai jamais entendu. Puis, une nuit, Roger m'a dit qu'il allait me montrer quels pouvoirs ils avaient appris. Nous sommes partis dans le désert avec quelques Arabes. Tout le monde vociférait des mots et des chants étranges et Penhew battait le tambour acheté à Najir. Des créatures sont sorties du sol ; elles se sont mises à dévorer les Arabes et Roger et les autres ont éclaté de rire. Je n'ai pas demandé mon reste et j'ai filé en hurlant. Roger m'a retrouvé le lendemain et m'a prévenu qu'il fallait que je change d'attitude. Je savais ce que je devais au gamin, et je ne voulais pas le laisser tomber, mais après ça, j'ai commencé à me creuser sérieusement les méninges.

"Ensuite nous sommes partis pour le Kenya et Roger m'a mis au parfum pendant le voyage. On avait trouvé un vrai dieu, disait-il, un qui dirigerait la Terre, et nous avec lui puisque nous étions ses élus. Le dieu nous avait choisis pour ouvrir la voie de son retour. Ce qu'il racontait — et ce que j'avais vu — commençait à tenir debout et je l'ai écouté très attentivement. Penhew rajeunissait et se ragaillardissait de semaine en semaine. Patty était très malade. On allait quitter Nairobi pour un trou paumé dans la montagne où il n'y avait ni rivière ni chemin de fer ni télégraphe ni police ni personne qui puisse m'aider. J'ai compris que Jack Brady ne vivrait pas très longtemps là-bas et j'ai pris mes dispositions. Pendant notre dernière nuit à Nairobi, j'ai drogué Roger, piqué la caisse (tout le fric était à lui de toute façon), et je nous ai embarqués en douce sur le premier wagon de marchandises en partance pour Mombasa.

"J'ai appris plus tard que j'avais deviné juste. Les journaux ont dit que beaucoup de gens avaient été tués — mais Penhew, Huston et Patty n'étaient pas du nombre.

"Enfin, pour nous tout s'est passé sans anicroche — c'est généralement le cas quand on n'est pas difficile et qu'on a les poches pleines. À Mombasa, on a débarqué avant la digue et trouvé un pêcheur qui voulait bien nous emmener à Zanzibar pour quelques dollars. Ensuite on a voyagé sur un caboteur marchand jusqu'à Durban. Là, on a teint nos cheveux et trouvé des vêtements plus convenables avant d'embarquer pour Perth.

"Dans le train pour Mombasa, Roger avait réussi à dormir et, à son réveil, c'était un autre homme. Coupé de l'influence des autres, il redevenait lui-même, je crois. Je lui ai dit qu'on avait pas mal d'ennuis et qu'il fallait qu'on se cache. Je lui ai rappelé les Arabes tués en Égypte, les histoires de dieu et le reste. Il s'en souvenait tout à fait, mais on aurait dit qu'il n'arrivait pas à trouver cela important. Il comprenait quand même la situation, ceci dit. Mais au bout d'une semaine, ses cauchemars ont repris de plus belle et, là, il a touché le fond. Il commençait à comprendre certaines des choses qu'il avait faites.

"Quand j'étais dans les Marines, j'étais stationné à Shanghai et je m'étais fait pas mal d'amis là-bas. Mais quand nous avons débarqué à Hong Kong, j'ai compris que Roger n'irait pas plus loin. Il hurlait après les ombres et tout ce qui bougeait. Alors je l'ai installé sur place dans un asile — ce qui a coûté presque tout l'argent qui restait — puis je suis parti pour Shanghai. Roger mis à part, j'étais bien certain de ne jamais revoir aucun des membres de cette maudite expédition.

"Et j'ai continué de le croire jusqu'au jour où, en observant le port à la jumelle, j'ai vu Sir Aubrey Penhew qui se prélassait sur le pont de la *Dame Noire*."

Aide de Jeu n° 43



Aide de Jeu n° 33



Les étoiles sont propices



Ne vous laissez pas écraser par un sombre destin ! Qu'importe si des ennemis malveillants détiennent les connaissances secrètes qui vous manquent ! La réponse est dans les étoiles ! Consultez la Tige Céleste et la Branche Terrestre. Un avenir des plus propices est garanti ! Rencontrez le Célèbre Astrologue de Shanghai, Mr. Lung, 129 Kaoyang St. Avant 22 heures, sans rendez-vous.

Aide de Jeu n° 41

Traduction des *Sept Livres Cryptiques de Hsan*

L'Œil ineffable doit être façonné dans une des substances dures qu'offre la nature.

L'incomparable lumière de l'Œil merveilleux transcende la souillure si toutes les présences mauvaises ont été détruites ou chassées.

Celui qui d'abord chantera doit être capable de créer le don du Signe des Anciens.

"De tous les signes qui gardent efficacement des infestations du Dieu Sombre, le plus puissant s'appelle l'Œil de Lumière et de Ténèbres. Gravé dans la substance d'un lieu élevé, près des places hantées par le Mal mais à moins de trente lis de celles-ci, ce signe repousse les forces malfaisantes tant qu'il existe. L'Œil doit être créé l'après-midi précédant un lever de pleine lune. Au lever de la lune, le sang de l'ignorance doit emplir la pupille de l'Œil et l'emplir encore à chaque battement de tambour jusqu'au coucher de la lune. Quand le premier sang est donné, chantez les mots 'sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma' et continuez jusqu'à ce que la lune se couche. Lorsque la lune se lève à nouveau, l'Œil s'ouvre pour garder et protéger. Rassemblez les amis du Bien pour cette œuvre de sagesse car un trop petit nombre ne peut qu'échouer."

L'Œil merveilleux ne doit pas s'éclairer là où rôdent les créatures ou entités maléfiques.

Un seul Œil incorruptible peut garder un lieu.

Le sang dans la pupille de l'Œil rédempteur doit être frais.

Tous ceux qui chantent doivent haïr le mal.

— Chou Teh

Les bords du rouleau sont annotés de petits commentaires à l'encre rouge signés par le moine Chou Teh.

Aide de Jeu n° 44

Index

Cet index n'est en aucun cas une liste complète des références de ce livre. Toutefois, il regroupe les éléments les plus importants. En consultant la partie Personnages et Groupes, reportez-vous aussi à la section Personnalités, pages 13-15

Artefacts

Personnages et Groupes

— Elias et l'Expédition —

— Australie —

— Le Caire —

— Kenya —

— Londres —

— New York —

— Shanghai —

Créatures

Lieux

— Australie —

— Le Caire —

— Kenya —

— Londres —

— New York —

— Shanghai —

Navires

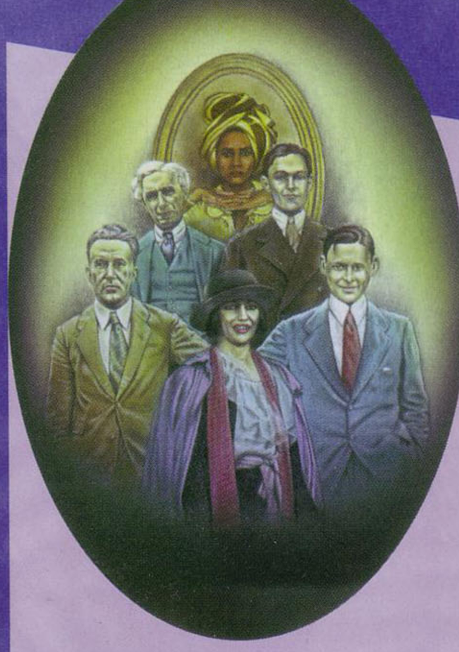
Sortilèges

Ouvrages



L'INTÉGRALE DES MASQUES DE NYARLATHOTEP

Un classique publié pour la première fois dans son intégralité, avec son chapitre australien perdu et quatre nouveaux épisodes



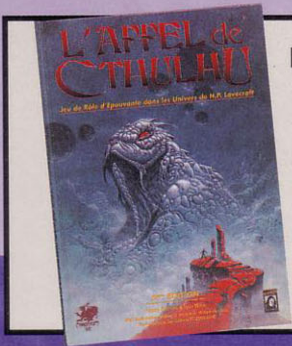
L'EXPÉDITION CARLYLE
M'WERU
HUSTON • BRADY
PENHEW • CARLYLE
MASTERS

La longue attente s'achève enfin et les étoiles sont presque en position. Les machinations de Nyarlathotep vont bientôt aboutir et le monde en sera irrévocablement changé. Le triomphe du dieu est assuré... ou presque. D'agaçants investigateurs humains ont appris beaucoup de choses. Survivront-ils assez longtemps pour comprendre la signification de ce qu'ils savent ?

Ce classique de L'Appel de Cthulhu est une longue campagne inoubliable, articulée en une série d'aventures interdépendantes. Ceux qui cherchent à découvrir quel a été le véritable destin de l'Expédition Carlyle sont constamment harcelés par des attaques démentielles et des sorcelleries dangereuses. La trame non-linéaire du récit entretient le doute et le suspens. Cette nouvelle édition a été corrigée et réorganisée ; elle comprend de nombreuses illustrations nouvelles, quatre épisodes inédits, des aides supplémentaires au Gardien et une nouvelle version du chapitre australien perdu.

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !

L'Appel de Cthulhu et ses suppléments ont été récompensés par des dizaines de prix décernés par l'industrie du jeu. Il a été traduit en allemand, espagnol, finnois, italien et japonais.



L'APPEL DE CTHULHU est un jeu de rôle basé sur les romans et les nouvelles de H.P. Lovecraft, le fondateur de l'horreur moderne. Dans ce jeu, des gens ordinaires sont confrontés aux créatures et aux forces terrifiantes du Mythe de Cthulhu. Les joueurs incarnent des investigateurs de choses inconnues et indicibles, cherchant à sauver l'Humanité et le monde d'un avenir lugubre.

229 F - M 254



ISBN : 2-7408-0183-1



Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
Site WEB : http://www.descartes-editeur.com
sous licence de Chaosium Inc.

